昭和63年11月18日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第22号通巻59号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本



巻頭特集

貝獣物語

完全必勝ガイド

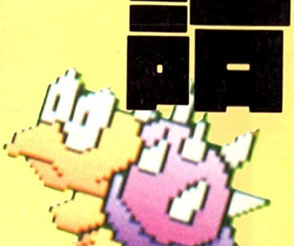
●最新ソフト徹底紹介
銀河英雄伝説／たけしの戦国風雲児／'89電脳九星占い／パチンコグランプリ／突然マッチョマン／中国占星術／ゴジラ／遊メイズ

完全必勝マップ&スーパーテクニック大公開!!

スーパーマリオブラザーズ3

©1988 Nintendo

●最新特集
ファイナルファンタジーII／ファミリースタジアム'88



緊急特集★噂の新ハード、買うべきか!?

セガ・メガドライブ 徹底研究

1988 Vol.22 11月18日号

●好評連載中●シミュレーションゲーム入門講座三国志　PCエンジンクラブ／小説ウィザードリィ〈最終回〉


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
タイトーソフト情報
ハイパーブレインディスクゲーム
超頭脳的円盤遊戯
遊メイズ
アーケードで人気の「レイメイズ」がファミコン版ディスクソフトになって新登場！ エディットモードも付いて君だけのコースでプレイもできる。
好評発売中
標準価格3,300円
ファミリーコンピュータ ディスクシステム



キミもタイトーの広告に出てみないか。

タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！ TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて、下のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！あて先：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーファミコン事務局

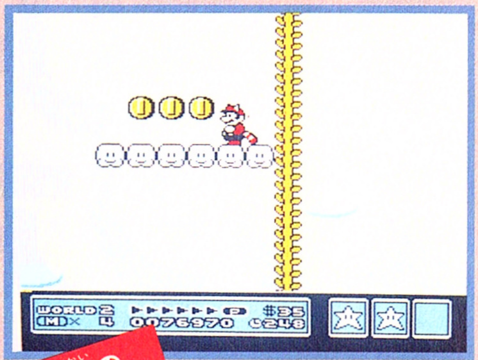
株式会社タイトー
本社 東京都千代田区平河町2-5-3 〒102
タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

今年もあと2ヵ月。月日の経つのは速いものです。今年中にできることを目いっぱいやってしまいたい。『マリオ3』をクリアしたい。『FFII』も……。



今回の注目ソフト

残念な結果になった「スーマリ3」。RPGの雄「FFII」や定番「ファミスタ」に押さえられて1位ならず。

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.21のアンケート・ハガキより――

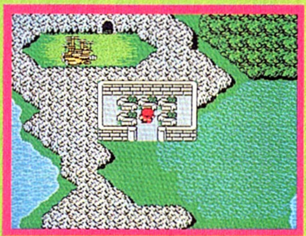
TOP 30

『スーパーマリオブラザーズ3』が発売になった!! とはいっても、発売本数がかなりしぼられているようなので、ポイントを見るとわかるようにまだ手に入らない人もいるよね。この後は、『ファイナルファンタジーII』と『ウィザードリィII』の一騎討ちになりそう。RPG強し！ の傾向は、年末まで当分続きそうな気配ですね。

順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ファイナルファンタジーII	スクウェア	370
2	3	ファミリースタジアム'88	ナムコ	357
3	2	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	298
4	5	三國志	光栄	223
5	4	ウィザードリィII	アスキー	213
6	6	貝獣物語	ナムコ	167
7	7	ファミコンジャンプ	バンダイ	99
8	8	ロックマン2	カプコン	46
9	25	SDガンダム	バンダイ	31
10	11	桃太郎電鉄	ハドソン	11

マリオ、ロング・セラーでがんばるか!? ファミスタ'88首位を狙う！

アクションゲームの最高傑作と評価も定まった感があるスーパーマリオ3の発売直後のアンケート集計結果だが、やや人気にいきおいがなかった。今号もファイナルファンタジーIIが首位をキープ。ファミスタ'88は今後もどこまで伸びるか要注目。シミュレーションファン根づよい人気にささえられた三国志も堂々の第4位。SDガンダム2も前作からのファンをガッチリつかんで、トップ10入り。動きとして注目されるのは11位のホームラン・ナイター、ナムコの本格シミュレーション、キングオブキングスなど。次号に期待！



順位	前回	タイトル	メーカー
11	16	ホームランナイター	データイースト
12	9	グラディウスII FC移植版	コナミ
13	19	ファミリーマージャン2	ナムコ
14	—	半熟英雄	スクウェア
15	12	源平討魔伝	ナムコ
16	—	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック
17	13	魁!!男塾	バンダイ
18	—	忍者龍剣伝	テクモ
19	—	キング・オブ・キングス	ナムコ
20	—	ウィザードリィ	アスキー
21	10	ベストプレープロ野球	アスキー
22	—	探偵 神宮寺三郎 危険なふたり	データイースト
23	29	たけしの戦国風雲児	タイトー
24	—	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン
25	18	ウルティマII	ポニーキャニオン
26	26	北斗の拳3	東英動画
27	17	アキラ	タイトー
28	—	プロ野球？殺人事件！	カプコン
29	—	アフターバーナー	サン電子
30	22	イース	ビクター音楽産業

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

上位に『ベストプレー〜』『究極ハリキリ〜』『燃えプロ〜』と、夏に登場した野球ゲームの追加発売分が食い込んでいます。買いそびれて、待ってた人々がとても多かったってことでしょう。新作で気を吐いたのは『大戦略』。知名度は申し分なし。あとは、内容がどう評価されてパソコン版並みのロングセラーになるかどうかが今度の課題か。『VIVA〜』『〜名人戦』は7位、10位に！新作らしい勢いに欠けた。さて次号からは、"マリオ3"をめぐってのTOP10となる。珍現象もあるかも。(ヒラ坊)



ゲームはまったく同じなんだけど、選手データだけを変えて一。プロ野球の一年の節目にふさわしい好企画でした。比較的高年齢層にウケて、快調に1位に！

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	ベストプレープロ野球 新選手データ版	アスキー
2	—	大戦略	ボーステック
3	—	究極ハリキリスタジアム	タイトー
4	6	燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ
5	5	霊幻道士	ポニーキャニオン
6	2	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ
7	—	VIVA Las Vegas	エピックソニー
8	1	コナミックスポーツインソウル	コナミ
9	4	ナイトライダー	パックインビデオ
10	—	ファミコン名人戦	SNK

●パソコンゲーム TOP 10

ナムコットのMSX2用新作『イシターの復活』が売行き好調。加えてSPS製作のX1、X68000版も5位と健闘しております。ファミコンも『ドルアーガの塔』前編の『カイの冒険』が発売されていることだし、ここはひとつ完結編のこれも出してほしいとこですね。

さて、順位をすっ飛ばします。何故でしょう？ 9位をごらん下さい。この『たんば』に触れずにいられましょうか。あの丹波哲郎氏が説く死後の世界を双六にして話題になったボードゲームを、そのまんま移植したシロモノだろうです。いやはや、凄いぜ。(ベニー松山)

順位	前回	タイトル	メーカー／機種
1	—	イシターの復活	ナムコット／MSX2
2	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ／PC-9800、8800、X1
3	—	ロードス島戦記	エム・シー・シー／PC-9800シリーズ
4	—	三国志	光栄／PC-9800、8800、X1他
5	—	リターン・オブ・イシター	エスピーエス／X1 turbo、X68000
6	4	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ／PC-8800、9800、X1
7	—	Mr.プロ野球	クリスタルソフト／PC-9800、8800
8	—	アークス	ウルフチーム／X1 turbo
9	—	たんば	マイクロネット／X68000
10	6	Y's II（イースII）	日本ファルコム／PC-8800・9800他



PC版などと違って、本家ナムコットから発売になったMSX2版。

●アーケードゲーム TOP 5

『パワードリフト』と『ファイナルラップ』が文字通りデッドヒートを展開してます。『ファイナルラップ』の場合、複数の人がプレイするので、こうしてチャートにしてみると有利なのですが……。先行きどうでしょう。テーブルタイプは、『バーディ・トライ』がランクインして、スポーツもの一色に埋めつくされた感じ。オリジナルゲーム不調と嘆くの簡単ですが、これを機に新しいゲーセンファンが増えることを祈りましょう。と、まとめはしてみたものの、やっぱり少し悲しい。(ヒラ坊)

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	2	パッシングショット	セガ
3	4	スタジアムヒーロー	データイースト
4	3	スカイソルジャー	SNK
5	—	バーディ・トライ	データイースト

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	2	ファイナルラップ	ナムコ
2	1	パワードリフト	セガ
3	3	アウトラン	セガ
4	4	フルスロットル	タイトー
5	—	アフターバーナー	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京、原宿）、奥野かるた店（東京 神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店 池袋店、キディランド（大阪 梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

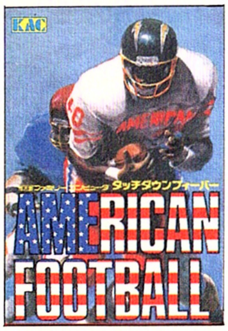
●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

PCエンジンソフトも含めて、9本のソフトのレビューコーナーです。買う時の参考にしてね。

11月4日～11月18日発売スケジュール

11/10	11	11	11	16	18	18
東方見文録	西遊記ワールド	アメリカンフットボール	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ファミリークイズ	貝獣物語	ジャイラス
ナツメ	ジャレコ	ケイ・アミューズメント	アスミック	アテナ	ナムコ	コナミ



■ケイ・アミューズメントリース ■カセット
■11月11日発売
■￥5500

アメリカンフットボール

100種類に及ぶフォーメーションが用意され、リーグ戦・トーナメント戦のモード、2P・VSとモードも多彩。

●フィールド上の選手たちの動きがなめらかだから、とても本物っぽい。操作も、まあわかりやすい方だろう。ただ敵がかなりチャッカリしてて、見事にこっちのパスを封じてくる。思考がしっかりしているのはいいんだけど、爽快感がちょっと…ね。何も八白長しろとは言わないけど、楽はさせてね。（ヒラ坊）

●なっかなかしっかり作ってあるゲームって感じで好感がもてるね。きっとアメフトが大好きな人の作品なんじゃないかな。ま、個人的な好みからいわせてもらうと、フォーメーションの数はもっと少なくていいから、プレーヤー自身が個別に選択できるようにしてもらいたかったけど……。（ニョクロム古橋）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■ナツメ ■カセット
■11月10日発売
■￥5500

東方見文録

プレイヤーは文録とマルコの2人を操作するアドベンチャーゲーム。狂わんばかりのお笑いのセンスは毒気に満ち満ちている。

●操作性が悪いってわけじゃないけど、どうも私にはしっくりとこない。ファミスタがFC野球ゲームの基準になってしまったように、この手のアクションゲームの基準はスーパーマリオBrosなんだと思う。決して悪いゲームじゃないけど、それ以前のレベルでハンディキャップをしょってるよね。（ハルク）

●非常にアクが強いゲームなので好き嫌いが分かれると思う。と断わった上で言わせてもらうと、もう最高!! 作者の勢いまかせのギャグは、ただの悪フザケじゃなくて、きちんとゲームを知ってないとできないことばかり。すごい才能だ。ナツメは、今ボクが世界で一番注目しているゲームメーカーだ。（ヒラ坊）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



■ジャレコ ■カセット
■11月11日発売
■￥5500

西遊記ワールド

業務用ワンダーボーイ・モンスターランドからの移植。キャラクターはFC版のオリジナル。オーソドックスな横スクロールAG。

●移植作としては悪くない水準と言えましょう。ただ、良く出来た移植が面白いゲームになるとは限らないのも事実。オリジナルやPCエンジン版が面白かったのはあのグラフィックがあってこそなのにね。うーん、やっぱり最近の業務用アクションゲームを移植するのはFCではちと苦しいかな。（CB成沢）

●操作性やコマンド選択の必然性など、アドベンチャーゲームとしての完成度は決して高くない。しっかっし、それをオギナってアマリあるシナリオの面白さが、このソフトには大アリなのだ。ただし、かなりクセのある楽しさなので、人によっては笑えなかったり、怒っちゃったりするかもね。（U・山田）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



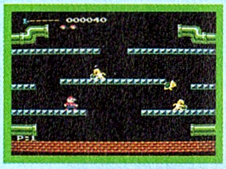
■任天堂 ■ディスク
■11月30日発売（書き替え）
■￥400

かえってきたスーパーマリオブラザーズ

初代「マリオブラザーズ」の書き替え専用ソフト。ファミコン初のCM入りソフトでもある。通常ワールドと永谷園ワールドがある。

●テレビ画面にCMがでてくるのは当然だから別に異和感はないと思っていた。ところがこれだけどどーんとお茶漬け海苔やふりかけのCMがでてくるとけっこう驚く。ゲームの場合、テレビ番組とは視線の種類が違うからだ。広告媒体としてはコワいものがあります。他のメーカーさん、まねしないでね。（冊）

●ゲーム内容は、元祖「マリオブラザーズ」と全く同じ。CMが入ったこと。それによって書き替えが￥400になったこと。が変わった点だ。ゲームという遊びが、また一歩メディアに近ずいた、その好例だと思う。永谷園はとりあえず立派だ。将来、失敗すると恐いが、楽しみなやり方でもある。（ヒラ坊）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

ぎゅわんぶらぁ自己中心派

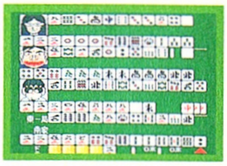


■アスミック　■カセット
■11月11日発売
■¥5900

同名の麻雀マンガのゲーム版。パソコン版の人気も高い。24人の個性的な雀士が設定されている。4人打ちタイプの麻雀ゲーム。

●とにかく24人のメンツの個性が良く打ち筋に出ているのは大したもんだと思う。それだけなら、これまでの麻雀ソフトの中ではピカーの出来の良さ。だけど、演出の点で損しているかな。画面はちょっと見づらいし、BGMがないのも寂しい。長く遊ばせるものだけにもう少し配慮が欲しかった。（CB成沢）

●マンガでおなじみの個性豊かな24人の雀士を相手に楽しめる。自分の強さや好みに応じて対戦相手を選べるし、自分に指導者がつけられたりとゲームのつくりが親切だ。ただ、ゲームのテンポが少し遅いような気もするけど、その分COMの思考ルーチンが賢くなっているので目をつぶろう。（N.T.竹田）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥♡♡

ファミリークイズ



■アテナ　■カセット
■11月16日発売
■¥5800

プレイモードは4種類。パネルを使ったり、イスが上下したりいろいろな出題形式がある。収められている問題数は約千数百問あり。

●クイズをゲームにしよう！　という企画があって、だからそのまんまクイズをゲームにした感じ。ストレート過ぎた。コンピュータゲームならではの味つけが、1人遊び用としてやっぱり必要なんじゃないだろうか。問題の質は高いので、学園祭の模擬店やパーティの余興の道具としては十分なのだが……。（ヒラ坊）

●これからパーティーシーズンになり、仲間数人とワイワイやるにはいいゲーム。最近、変わったボードゲームが次々と出ていて、パーティーなんかでやるのが流行っているしね。ただし、コタツに入ったまんまで一人このゲームするのはあんまりカッコよくないね。友達と騒ぎながらするゲームよこれは。（高城）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

貝獣物語



■ナムコ　■カセット
■11月18日発売
■¥5500

マルチキャラクタータイプの本格ロールプレイングゲーム。4人の主人公を、自由に変えながらストーリーを追う新しいパターン。

●マルチキャラシステムや敵キャラの姿、表情に新機軸を見い出そうとしているんだけどそれがかえって裏目に出たみたい。謎解き情報が前後していて解りづらいし、戦闘も先制攻撃されるわ逃げづらいわでけっこううっとおしい。はじめにユーザーフレンドリーありき、だと思うのだが……。（CB成沢）

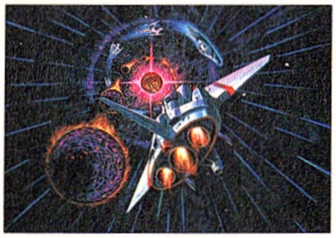
●FCRPGの新しいスタイルを目指して…と言えば大げさになるけど、マルチキャラシステムを始めとする新しい試みは評価したい。パーティーのメンバーをそれぞれ別の町からスタートさせるなんて、けっこう画期的だと思う。それにしても、「にげる」コマンドがあまり役に立たないのはなぜ？（ハルク）



難易度	★★½☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

ジャイラス



■コナミ　■ディスク
■11月18日発売
■¥3300

業務用機で人気の高かった3Dシューティングゲーム。マイキャラを円周上で移動（回転）させるというゲームシステムがユニーク。

●久しぶりに気持ち良く遊べるシューティングゲーム。こんな気分はザナック以来かな。たいそうなストーリーや凝りまくった設定なんかなくたって、そこそこ美しいグラフィックとスピーディーなゲーム展開、プレイヤーをのせてくれるノリさえあればシューティングゲームは楽しいのです。（ハルク）

●中間要塞やボス敵を効果的に取り入れて、4年前のゲームという古いイメージをフォローするリメイクがほどこされているのがイイ。今やっても十分楽しめるんだよネ。ディスクで安いし…。欲を言うとNES版のままで出してほしかった。ディスク用にキャラとか少しはしょっているのが残念!!（大堀　康祐）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

定吉七番　秀吉の黄金



■ハドソン　■¥4900
■11月18日発売　■PCエンジンHuカード

PCエンジン初のAVG。文庫本の定吉七番シリーズ同様、原作は東郷隆だがストーリーはオリジナル。キャラデザインは安永航一郎。

●AVGも出つくしてしまってる感があるようですが、私はうれしい!!　実は初めてクリアしたゲームだったのです。何を隠そう、私は関西弁が大の苦手だし（聞いてるだけでこわいでしょ♥）、おまけに初心者だったのに、はまりまくって思わずラストまでがんばっちゃったの。楽しかったよ！（久生・K）

●我が事務所、期待の新人、久生ちゃんのおっしゃる通り、だれでも遊べるAVGである。ま、かなりイヤらしいトラップ（初心者さんにとっては、ね）や、はずし気味のギャグが無いわけではないが……。家庭用TVゲーム機のAVGとしては、合格点をあげてもいーんじゃないかな。（北枕獲）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥½♡

●インフォメーション●

INFORMATION

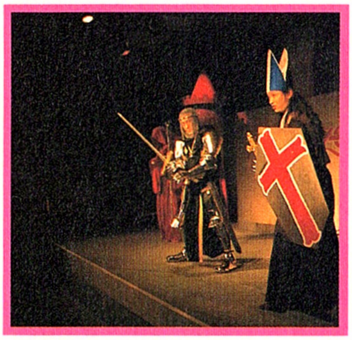
単行本発売間近の「ウィザードリィ」。先日行われた「ウィザードリィフェスティバル」の報告を中心に、「ドラゴンクエストビデオ」の紹介など入荷したての情報掲載のページ。どお？

EVENT イベント

ゲームあるところに人、集う。

今回は、長い間愛されてきたゲーム。そして、これから生まれる新ゲーム。2つの、ゲームにまつわるイベントを紹介しよう。まずは、「ウィザードリィフェスティバル」。日米にまたがる国際的ゲームイベントを、あますところなくレポート。それから、来春に発売が予定されているカプコンの「スウィートホーム」の発表会速報だ。いつも画面の中にしかない。と思ってたゲームの世界には、じつはいろんな人々が関わっていたんだなぁと実感できることだろう。どちらも、すごく盛り上がったんだから。では、どうぞ。

ウィザードリィフェスティバルに熱狂的ファン集う



のべ1500人!! 祭典は行列から始まった

10月9日・10日。東京。アートフォーラム六本木にて、「ウィザードリィフェスティバル」(主催・アスキー)が開催された。このイベントは、いまだその人気が止どまるところを知らない、世界最初のコンピュータRPG、「ウィザードリィ」のファンのためのもの。お遊びあり、深～い文化的考察ありのゲーム並みの見事なバランスで、集まった人々を大いに楽しませてくれた。

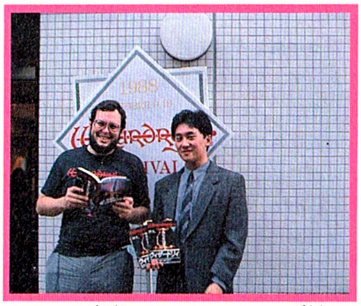
まず、会場に行って驚いたこと。

ぎょっ。すごい列。会場を中心に行列が四方へと広がっている。フェスティバルは満員札止めの状態で、入場整理券を手に並びまくっている人たちだ。一本のゲームに捧げる情熱、ここにありっていう趣だ。そして場内では……。

受付を済ませた人は、何より先に自分のキャラクターメイキングを行う。"エルフ・中立・魔法使い" って風にね。これは、参加者がパーティを組んで、実際に模擬戦闘をする体感ウィザードリィゲームに欠かせない儀式である。



▲ウィザードリィをめぐって、制作秘話、昔の想い出、その神秘的魅力について語られた



▲ファンを大切にすることにかけては天下一品。まったくもって頭が下がるR.ウッドヘッド氏と談笑するのは最近太ったベニー松山氏

ここで、メインステージに目を向ける。「おおっ」。ウィザードリィの生みの親、R．ウッドヘッド氏ではないか！ そして日本民族を代表するウィズの若き論客たち。ベニー松山（ファミコン必勝本）、TACO.X(ファミコン通信)須田Pin（アスキー）の面々、討論会の始まりだ。だが終わるのは早かった。

そして、ステージにはいつしか、遠藤雅信、安田均のベテランのウィズファンも登場。R.ウッドヘッド氏を交え、コンピュータ文化をグローバルに語る。

お次は、左上写真のコスチュームプレイ。イベントは、ここで最高潮を迎える。「ゲームの中に行ってしまう」ことの悦びをカラダで表現されて、観客一同も興奮気味だ。とにもかくにも、ウィズファン大満足の２日間――。



◀「隣り合わせの灰と青春」の単行本を早く書いてね！とおねだりする少年に、小説じゃなくてサインを書いているベニー松山氏（笑）

伊丹十三プロデュース「スウィートホーム」ゲーム化発表

映画とゲームの同時開発。製作快調!!

伊丹十三プロデュース。黒沢清監督作品。「スウィートホーム」（来年1月・東宝系にて公開）のゲーム化が、カプコンによって行われているのは、知っているよね。でも日本初の本格ＳＦＸって何だ？

そこでだ。いったいどんな映画が、どんなゲームになろうとしているのか……？ 去る10月19日・東京にて、大々的な記者会見が行われたのでありました。

出席者は、伊丹・黒沢の両名とカプコンの開発担当者が２名。（写真上）まず「映画の製作過程はゲームづくりにおいて学ぶところが多い。大変、参考になる」カプコン坂井氏が述べれば、「ゲームには映画が失ってしまった疑似体験の魅力がある」と伊丹氏が応える。そんな相思相愛の趣旨説明のあと、話は本題へ。ゲームの内容の、超豪華メンバーによる説明へと移ったのでありました。



それによれば、ゲームの目的はいたってシンプル。映画にも登場する、さる呪われた一家－間宮家－に閉じ込められた５人の主人公を脱出させる、というもの。もちろん５人すべてが無事に脱出するのがベストだが、たとえ１人でも脱出できればゲームはエンドを迎えるという。

そう。じゃ、あとの４人はどうしたのか？ ここが怖い。残念ながら……。言いずらいが主人公たちはボコボコ死んでしまうらしい。誰かを犠牲にしたり、協力し合ったり、の判断の連続。そして、惜しくも誰かが死んだとしても、「ギャーッっと言って喜んでもらえるゲームにする」（笑）と伊丹氏は豪語しておられた。これぞホラー映画のゲーム化！ じつに大胆な試みで、このへん演出には、思いきり期待したいところだ。

「ジャンルにはとらわれない、新しいタイプのゲームになる」と直接、開発にたずさわるカプコンの藤原氏は語る。ゲームのように刺激的な映画、そして映画も顔負けするような表現力のゲーム。見事な同時誕生を待とう。



◀映画の1シーンより特殊メイクの効果抜群

VIDEO ビデオ

あの"ドラクエ"が、最新SFXをつかってビデオになる!

日本中の少年少女のみならず、大人たちまでをとりこにしてしまった「ドラゴンクエスト」が、ビデオになるのだ!!



「ドラクエ」の壮大な神話的世界を映像化するにあたり、このビデオではウォルトディズニーの名作、『ファンタジア』のスタイルを導入。その名も『ドラゴンクエスト ファンタジア・ビデオ』。すぎやまこういち作曲、指揮によるシンフォニー組曲と最新のSFXを駆使した実写映像が一体となった、MTV感覚のビデオなのだ。

内容は、「ドラクエ」の中で誰もが経験した基本的なストーリーを、ヨーロッパロケやSFXを使って再現し、東京都交響楽団選抜メンバーによるオーケストラの演奏と演奏風景とをシンクロさせたもの。ステレオ、45分間、¥4800、12月21日CBSソニーより発売。

なお、このビデオを予約するとさまざまな特典があるのだ。

まず全員に「超大型ドラゴンクエスト勇者ポスター」を。さらに関東19店で予約すると先着7000名に、12月4日に千葉県浦安のNKホールで行なわれる完成試写イベントに無料招待してしまうのだ。これは『ドラゴンクエスト ファンタジアビデオ』を超大型画面で上映し、すぎやまこういち指揮、交響楽団が同時演奏するという豪華イベント。



このイベント無料招待券配布店は、銀座山野楽器本店他18店舗。詳しくは03(266)5044CBSソニーグループまで。11月20日(日)12:00〜全国一斉予約開始!!

NEWS ニュース

続々とレコード化

パソコンゲームの金字塔「イース」の音楽が羽田健太郎氏の編曲で4楽章からなる交響曲「イース」に大変身して、11月5日発売される。壮大かつ重厚なフルオーケストラ・サウンドにより、あの"イース・ワールド"が甦る。CD:3200円、LP・CT:2800円。

すべてのグラディウス・ファンに贈る珠玉の作品集・組曲「グラディウス・ファンタジア」が11月21日発売され、2ヵ月間、グラディウス・フェアが開催される。期間中は全国有名レコード店でポスタープレゼント、全国7大都市でライブ・パネル展等のイベントなど見逃せないね。ロゴ・ステッカー、"遥かなる宇宙へ…"完全スコアー付解説書も付いてCD:2500円、CT・LP:2500円。

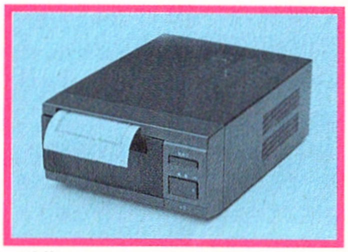
3本目は、ポリスターレコードDATAMシリーズ第4弾「ドラゴン・スレイヤー伝説」だ。ドラゴンスレイヤーシリーズI〜Vから名曲をピックアップしてあり、全編物語形式となっている。CD:3200円、CT:2800円。



NEWS ニュース

FCプリンター発売

最近、ファミコンのネットワークに関する話題がいろいろと盛り上がっているけど、11月末に通信専用のプリンターが発売される。この「TV-NETプリンター」は通信用アダプターにプリンター用アダプターを組み合わせ、プリンター本体に接続することができるもので、例えば現在行われている各証券会社の株価情報をワンタッチでプリントアウトすることができるのだ。また、今後予定されている各種情報の通信、中でも通信販売情報やさまざまな予約情報（コンサートのチケットとかね）などはプリンターがあることでより使いやすくなるだろう。その他あらゆるサービス分野の情報に対応する



心強いプリンターなのだ。ネットワークのゲームが開始されれば、その情報もプリンターでお手軽にチェックすることだってできるようになるかも……。

マイクロコアとマイクロ総合研究所の開発、販売で11月末に発売予定。価格はまだはっきりとはしていないが、2万円台になるとのこと。

MOVIE えいが

マジッククエスト公開

7年前の全米大ヒット作『マジック・クエスト』がついに公開されることに、なった。占星術師たちの予言により(?)日本での公開が見送られていただけにSFファンタジー・ファンには待望の公開だ。中世を舞台に1人の若者の冒険と戦いが、壮絶にくりひろげられる映像アドベンチャー。お楽しみに。

11月12日より新宿シネパトスにてロードショー。



VIDEO ビデオ

㊗ミッキー生誕60年

以前このコーナーでもお知らせしたバンダイのディズニー〈セル・スルー〉ビデオに「ミッキーのマジカル・ワールド」が仲間入りしたぞ。ディズニーの人気キャラクター、ミッキー・マウスは今年で生誕60周年。これを祝って、世界的な規模でお祭りが開かれている。このビデオでは、「ミッキーの夢物語」「〜おばけ退治」など、ミッキーを主人公にした、7つの短編が収録されている。また、進行役としてコオロギのジミニー・クリケットが登場したり、ラストでは、ディズニー・キャラが総出演したりと内容も盛りだくさんだ。

カラーHIFI・日本語吹き替え/モノラル・二ヵ国語版の同時発売。

収録時間30分。

VHS・ベータとも3500円。

©The Walt Disney Campany



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

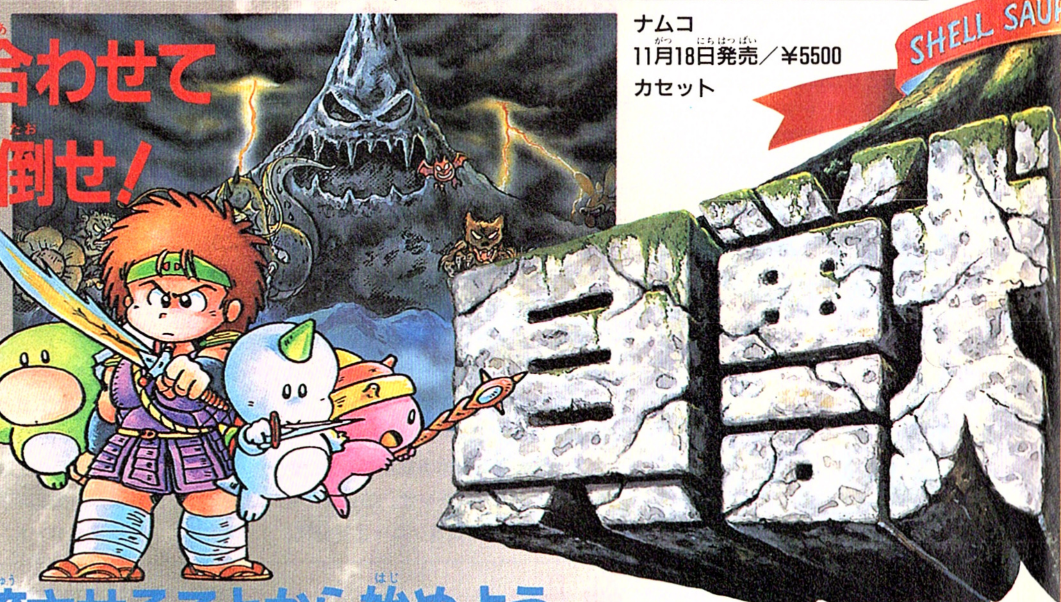
テレビ東京毎週水曜日午後6時〜6時30分

11/9 名人に挑戦は、「飛龍の拳II」。今回はトーナメントで、名人とチビッコが、4人にわかれて戦うぜ。ほかに、最新ソフトは、「燃えろ!!プロサッカー」。攻略塾は、「ウルトラマン倶楽部」。

11/16 名人に挑戦は、おなじみ、「キャプテン翼」。最新ソフト情報は、「パチンコGP」。発売前に、本物でバリバリ鍛えておこう?そして、ファミッコ攻略塾は、ジャレコの「西遊記ワールド」。

4つの貝の力を合わせて巨大な悪を打ち倒せ！

ナムコ
11月18日発売／¥5500
カセット



いよいよ発売が近づいてきた"貝獣物語"。今回は、より分かりやすい1人＋3匹が合流するまでの手順と、大魔王ファットバジャーの城へ至るまでの道のりをダイジェストで紹介しよう。また、敵キャラと魔法のリストもつけちゃう。プレイに必ず役立つはずだいっ！

1人と3匹を合流させることから始めよう

マルチキャラRPGということで、必ずしも最初に4人を合流させないでもいいんだけど、初めてプレイする時はちょっとツライ。というワケで、ここではなるべく早く、そして確実に全員が合流することを前提条件として話を進めていく。合流の大まかなルートは下のマップを参考のこと。



◀一度合流すれば、もし分かれて進まなきゃならない場合でも理解しやすいものだ

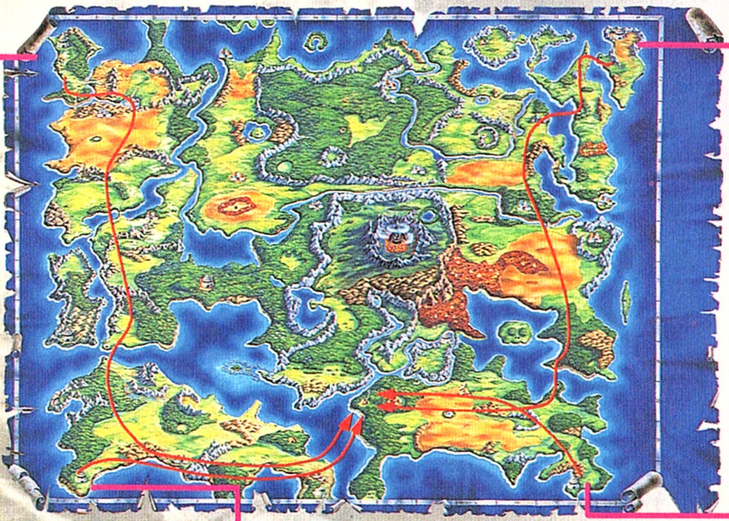
合流の手順

その1 火の貝の少年とバブを合流させる。マイヨーの城の西あたりがいいだろう。

その2 クピクピとポヨンを合流させる。ローランの城の北東あたりがベスト。

全員合流

クピクピとポヨンのパーティを少年とバブのパーティのところへ連れていき全員合流。レインボーの魔法も使えるようになるのだ。

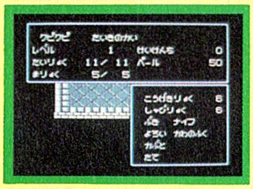


バンデルベルデの城



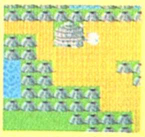
ポヨンのスタート地点

ポヨンはマップの左上の端にある、バンデルベルデからスタートする。ここをずっと南下して、クピクピのいるローラン～モアモア草原地方へと進んでいくことになる。



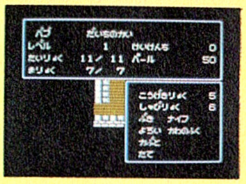
◀攻撃力と魔力がバランス良く育っていく

レハレッタの城



バブのスタート地点

マップの右上端にあるレハレッタの城。ここからバブは少年のいるマイヨー～コムナール砂漠方面へ南下していくことになる。長い行程なので安全を期して進んでいこう。



▶魔力を中心に育っていくキャラだ

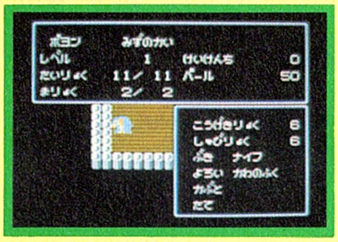


ローランの城



クピクピのスタート地点

クピクピはポヨンと合流するため、この大陸から出ることはない。敵を多く倒し、レベルアップしておこう。大陸をよく調べておくことも忘れずに！



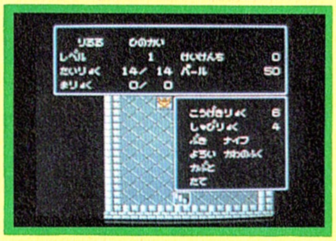
▲体力回復の魔法が多く使えるキャラ

マイヨーの城



火の貝の少年のスタート地点

火の貝の少年は一番最初にプレイするキャラのはず。それだけに、地形はわかりやすく作られている。大陸から出ないでバブを待とう。



▲攻撃力ばかり上がっていく。人間だもの

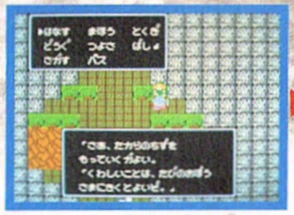


合流するまでの仲間の行動を全チェックする！

共通の目的➡ジプシーのおばばから宝の地図をもらう。旅のお坊さんと会う

全キャラクターはスタート後、共通の目的を持っている。まず、城で王様から心の石と50パールをもらい、城内の人々から情報をかき集めよう。中にはずいぶんと先に進んでからじゃないと役に立たない情報もあるので、要メモだ。

城を出たら、まずジプシーのおばばがいるほこらを探そう。ここでは心の石とひきかえに宝の地図をくれる。そしてモアイの型をした神殿を探すのだ。中には旅のお坊さんが！ 彼は地図の×印に何が隠されているかを教えてくれる。



▲おばばから宝の地図をもらう。内容な下のいち→よんのちずだ



▲神殿がなぜモアイのカッコをしているのか……。不思議だ



▲水筒を持っていかないと、話してくれないぞっ

©1988 BIRTHDAY／NAMCO LTD.

少年の場合



いちの地図

§トイノンの村

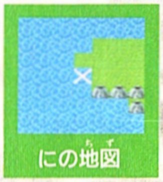
マイヨーの城の北西部にあるトイノンの村へ行こう。ここの村長は敵を眠らせる〝カムのたいこ〞をくれるのだ。またここでは150Ｐで〝サンドラット〞が売られている。持てるアイテムの数を増やせるアイテムだ。



▲しっかりと戦闘時に使わせて頂きましょ

◀こんなところに妖精が……。どうしたのかな

クピクピの場合



にの地図

§ヤトマの町へ

まずは城の東にあるヤトマの町へと行ってみよう。ここには宿屋、道具屋、めざめの部屋があるのだ。



◀これは4つの宝のこと……？

§マッサの村へ

そしてさらに北東部にあるマッサの村へ！ どこかの家には村長がいて、情報をくれる。また、サンドラットを売っているので買っておこう。



▲フムフム、そーか……

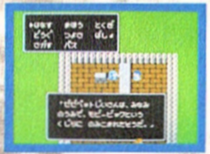
ポヨンの場合



さんの地図

§ビアビアの酒場

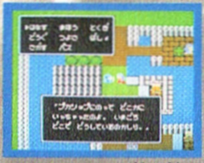
南東の砂漠にはビアビアの酒場がある。話を聞いてせっせと情報を集めよう。行商人もいるのだ。



◀ゼゼペットじいさんの行方だ

§パタンタの町

ビアビアのさらに南東にはパタンタの町がある。町そのものは小さいけど何だか妙な扉つきの建物がある。どうすれば中に入ることが……？



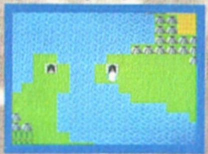
▲ゼゼペットは海の上！

バブの場合



よんの地図

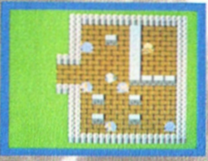
レハレッタの近くには町や村はない。とりあえずテクテクと南下していこう。途中にある溶岩地帯に入らないよう気をつけて。1歩でも踏みこむと、かなり大きなダメージを受けるから。



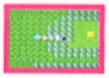
◀こんな通路を多く通ることに

§ヨーローの酒場

そのうちヨーローの酒場につくはず。レハレッタの南西部にあるぞ。ここではいくつかの重要な情報を聞くことができるのだ。



▲色々と話しを聞こう



そして合流だ！一致団結してファットバジャーのところへ！

レハレッタから南下してきたバブは、やがて少年のいる大陸に着く。途中の大陸間をつなぐ通路には罠が仕かけてあるが、前進あるのみ。そして少年とバブを合流させよう。

▶トイノンの村あたりで少年とバブが合流。合体魔法が使えるぞ



＋

南下してきたポヨンとローラン近辺にいるクピクピが合流する。そしてローランの東にあるマリナ・デル・ナンの街へ行き、ボートを買おう。2600Ｐとちょっと高めだが……。

▶ボートを手に入れ、ポヨンとクピクピは東へと進んでいく



＝

ボートに乗ってマリナ・デル・ナンから東へ進んでいこう。やがてトイノンの村が見えてくるはず。そして上陸。少年とバブの姿がある。これで4人合流だ！

▶そしてトイノンまでやってきた。全員合流

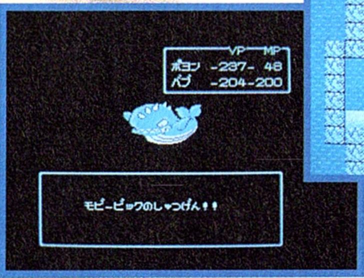


合流後の道のりも決して楽なもんじゃない！

パーティの目的
その1

4人乗りの船・ブカシップを手に入れよう。ただし、そのままではダメ。あるアイテムが……。

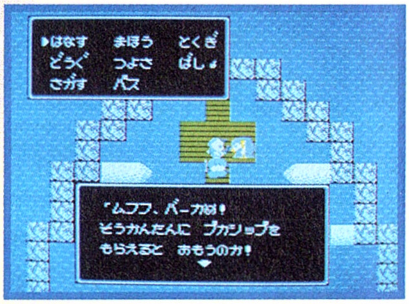
まずはどこかにある4人乗りの船、ブカシップを手に入れよう。ブカシップはモビービックの腹の中にいるゼゼペットじいさんが持っているのだが、彼に会うには“クジラのひげ”というアイテムでモビービックを起こし、やっつけなくてはならないのだ。やっつけると腹の中に入り、ゼゼペットと会うことができる。が、会っただけではブカシップはくれない。彼を討ち負かせるような何かがないといけないのだ！



▶海の上の特定の場所であるアイテムを使うとモビービックが出現。手強いが戦うしかないのだ！



▲モビービックを倒すとその腹の中へ。奥にはなぜか人がいる。ゼゼペットだ



▶だけどゼゼペットはすぐブカシップをくれない。彼の挑戦を打ち破る何かがないとダメなのだ

◀ラーナルの町にいる早口おばば。彼女に指南してもらって早口道を極めよう。え、何の役に立つかって……！？



◀ここはラーナルの町。かなり重要なアイテムが手に入るところなのだ



パーティの目的
その2

各自がもらったいちからよんまでの地図をもとに、それぞれの宝物を探しに行こう。

宝物はボートに乗って2人づつ探しに行くこともできるが、手強い海上の敵を倒しつつ進んでいかなきゃならないので、やはりブカシップで全員そろって探しに行くのがベスト。

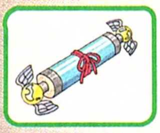
地図をよく見て、そして旅のお坊さんが教えてくれた大まかな位置を覚えていれば、そのありかを探し出すことはさほど難しいことではないはずだ。





少年

▲いちのちずには時空リングのありかが印されている。浮遊城への橋渡しをしてくれる大切なアイテムなのだ



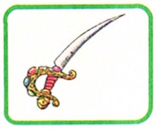
クピクピ

▲にのちずには天の巻という巻き物のありかが印されている。この天の巻そのものに効力はない。地の巻と対で使うのだ



ポヨン

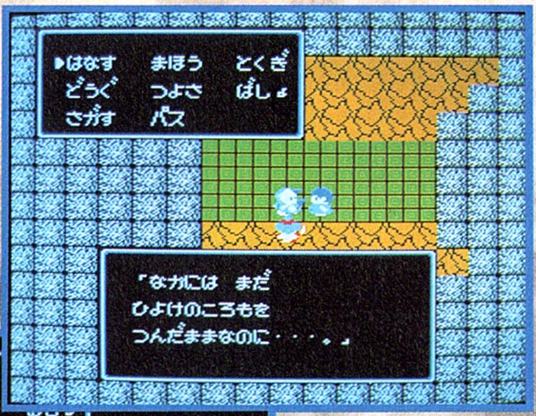
▲さんのちずは地の巻のありか。天の巻と地の巻をそろえてヨーダダおばばのところへ持っていくと光のカギをくれる



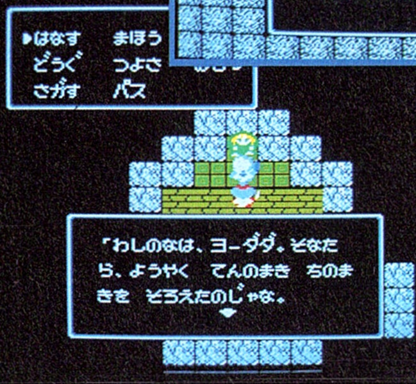
バブ

▲よんのちずはクインソードのありかだ。クインソードはキングソードと合わせて1つの剣にした時、最強の剣となるのだ

▶ここはかつて輸送機のパイロットをしていた人がいるほこらだ。だが、今は…



▼溶岩地帯を日除けの衣で突破し、ヨーダダおばばのところへ。光のカギをもらおう



パーティの目的—その3—

浮遊城へ行き、エスパーと会おう。ただし、その手順は易しいものじゃない！



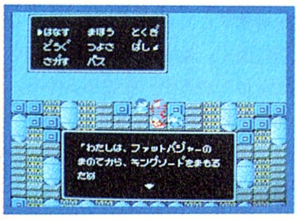
▶時空リングを投げた。すると1人と3匹の体は宙に浮き、浮遊城へ……

4つの宝を手に入れたら、次は再び大陸部に戻ることにしよう。まだ行っていない場所がいくつかあるはずだ。

やがて1人のパイロットとの出会いから“火除けの衣”を手にすることができるはず。その火除けの衣は、溶岩地帯でのダメージをなくすものだ。それを使うとヨーダダというおばばのいるほこらに着く。彼女は天の巻、地の巻と引きかえに“光のカギ”をくれる。これこそ浮遊城の跡地に入るために必要なアイテムだ。



◀光のカギで浮遊城の跡地へと入るが、その途中にひとりの老人がいる。彼の話してすべきことがわかる！



◀浮遊城内にはエスパーがいた。彼はここでキングソードを守り続けてきたという。そして、少年に…

パーティの目的 その4

ローチェの城～人魚のほこらへ行き、マップ中央の岩山の内にある隠れ島へと向かう。

浮遊城でエスパーからキングソードをもらったら一区切。再び新しい土地へ向かうことにしよう。これまでの冒険で得たあるアイテムを使うと、ローチェの城へ行きつくことができるはずだ。

ローチェの城ではファットバジャーの城に入るためのかなり重要なアイテムが手に入る。そのアイテムともうひとつ、"ミミズの涙"というアイテムを持って人魚のほこらへ行くと、ダゴンに捕われた人魚がいる。彼女を助け出すのだ！ するとサザエの戦車が与えられ、隠れ島へ。ここで付録の密書の意味が明らかに。



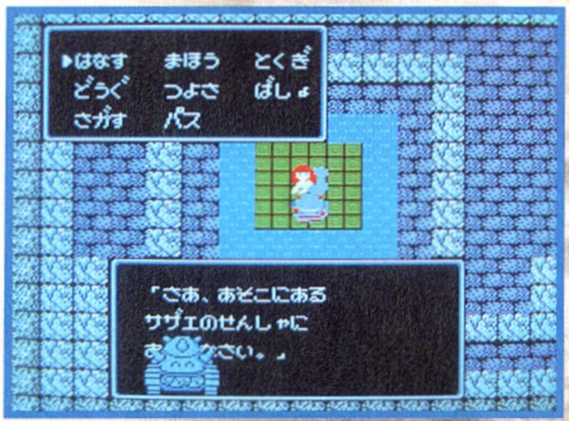
▶ほこらの内を進み、人魚の前までやってくると、突然ダゴンが現れて、襲いかかってきた！



◀ここはローチェの城の中。例によって色々と話しを聞いてみよう



▲人魚のほこらが見える。プカシップで湖を渡っていこう。ちょっと面倒…



◀ダゴンを倒し、ミミズの涙で人魚は復活。戦車が！

パーティの目的 その5

いよいよファットバジャーの城内へ入っていく。あるアイテムを持っていれば簡単だ！

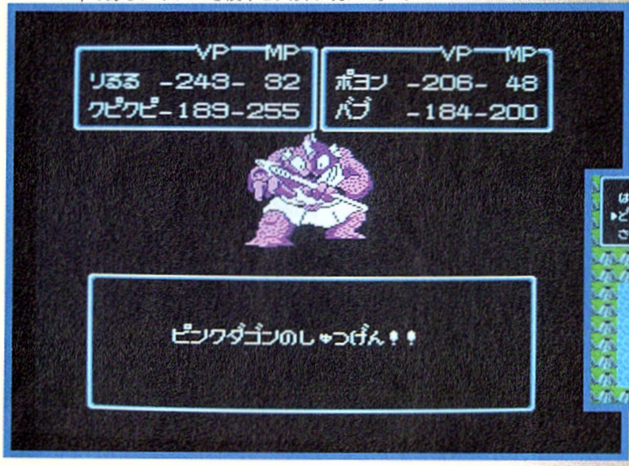
岩山の内側の敵はかなりの強敵ぞろいだが、隠れながら進んでいくしかない。すると、小さな湖と奇妙な岬が見つかるだろう。この岬で正直者らしい行動をとると、ファットバジャーの城に入るためのアイテムがもらえる。

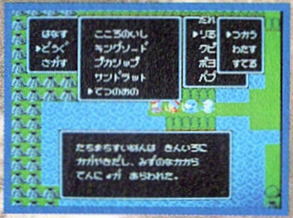
そのアイテムを持って情報通りに進んでいくと、いよいよ城の前へ！ 密書の迷宮マップをしっかり見ながら、急げ！ いよいよ山場だ！！



▲天女の岬でウソをついてみる。すると天女は怒りだして……！

▼岬であるアイテムを使うと天女が現れた。そのアイテムは昔話にあるアレだ





▶なんとも恐しいピンクダゴンに変身！ 手強い



◀天女の質問に正直に答えるとアイテムがもらえる。もうファットバジャーは目前だ！

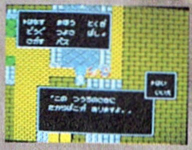
貝獣物語をスムーズにプレイするための基本事項！

その1 情報は必ずメモる

このゲームで得られる情報は、かなり順番がごちゃごちゃになっている。最初のほうで得た情報が後半になって初めて役立つ、なんてことも少なくない。それ故に、得た情報はどんなものでもしっかりとメモしておくべきなのだ。進行がかなり楽になるぞ。



▲チェック、チェック。覚えておこう



▲ということなんだそうな。フンフン

その2 位置の確認を怠らない

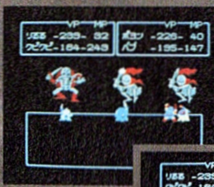
合流するまでの間は、自分がどこにいるのかを見失いがち。そんなことにならないように、今、自分がどのあたりにいるのかを付録のマップとばしょコマンドで確認していこう。マップに街やほこらの名前を書きこんでいけばなおさらいい。



▲陸地ならどこでもばしょコマンドで位置が出る

その3 バトルシステムについて

覚えておくべきことが2つ。敵の攻撃のときは、すべての敵が攻撃し終わるまでこちらは何もできないということ。また、こちらの攻撃は必ずパーティの並び順で行われるということは必ず覚えておくように！ さらに、逃げにくく、先制攻撃も受けやすいということも覚えておいて損はない。



◀シルバーアーマーの攻撃！ HPは大丈夫かな——？



▶今度はりるるの攻撃だ。並び順に攻撃していくのだ

敵キャラリスト

このリストにある敵は、ファットバジャー城までに現れるものすべてだ。どいつも割とかわいらしい姿をしているが、油断していると危険なヤツばかり。能力や出現区域、攻撃パターンをつかんで戦おうぜいっ！

VP→生命力
AP→攻撃力
DP→防御力

名前	区域	VP	AP	DP	魔法・攻撃
ヤマヒル	地上	7	5	3	特になし
チスイコウモリ	空中	8	5	3	特になし
ノッペラー	地上	11	5	2	特になし
ポイズグリーン	地上	8	5	1	毒の攻撃
サンドキラー	地上	10	7	3	特になし
ズルズル	地上	7	5	1	特になし
ひょうきんサンタ	地上	9	5	2	ホスピの魔法
ギロギロ	地上	8	6	2	特になし
バッキン	地上	8	7	2	特になし
ウォーターワーム	地上	8	6	1	特になし
グリーンモス	空中	9	6	2	特になし
フラワンダ	地上	8	5	2	特になし
ハゲワシ	空中	7	7	1	特になし
ガラガラ	地上	8	5	2	毒の攻撃
ビローン	空中	6	5	1	特になし
ブロッドフライ	空中	6	5	1	特になし
いばったカオ	地上	8	7	2	特になし
ナイトストーカー	地上	8	6	4	特になし
フロッグマン	地上	10	10	4	特になし
ブロックデービル	地上	14	10	4	ホスピの魔法
ネオマイマイ	地上	13	9	10	ホスピの魔法
ミリタ	地上	15	10	8	ホスピの魔法
マリリン	地上	11	10	6	アイサーの魔法
メラメラ	地上	13	9	6	カエンの魔法
ダイア	地上	16	14	5	特になし
クローバー	地上	15	13	6	カエンの魔法
ハート	地上	16	15	5	特になし
スペード	地上	15	12	6	アイサーの魔法
キラービー	空中	14	15	16	毒の攻撃
カンジキウサギ	地上	23	15	17	特になし
オオグチ	地上	18	15	20	ホスピピス、クロース
マグマアーマー	地上	18	17	10	特になし
ダンマジン	地上	19	20	15	特になし
ポイズンラット	地上	20	22	20	毒の攻撃
グースカ	地上	26	24	30	オカリナ、ホスピ、アイサー
トーセンボー	地上	15	27	11	特になし
どくとかげ	地上	24	25	20	毒の攻撃
ヤマモグラ	地上	35	31	30	特になし
ブーズー	地上	30	30	35	オカリナの魔法
ケロリン	地上	50	33	28	ホスピピスの魔法
へびおとこ	地上	38	37	32	特になし
ユキトカゲ	地上	39	38	33	特になし

ヘルゴースト 地、海

VP：46
AP：48
DP：40
魔法・攻撃
特になし

ナウマン 地上

VP：40
AP：42
DP：35
魔法・攻撃
特になし

シルバーナイト 地上

VP：43
AP：46
DP：34
魔法・攻撃
特になし

ほねおとこ 地上

VP：38
AP：30
DP：40
魔法・攻撃
オカリナの魔法

デスリザード 地上

VP：55
AP：52
DP：32
魔法・攻撃
特になし

のろいのかめん 地上

VP：52
AP：50
DP：30
魔法・攻撃
ホスピピス、ボルト、オーラシールド

ひとくいムカデ 地上

VP：50
AP：55
DP：30
魔法・攻撃
特になし

ホネイヌ 地上

VP：56
AP：62
DP：60
魔法・攻撃
特になし

キングトータス 地上

VP：35
AP：50
DP：70
魔法・攻撃
ホスピピスの魔法

ワーウルフ 地上

VP：56
AP：60
DP：50
魔法・攻撃
ダムダムの魔法

マターグ 地上

VP：53
AP：57
DP：42
魔法・攻撃
ホスピピスの魔法

ゴロピカドン 地上

VP：58
AP：66
DP：45
魔法・攻撃
スコール、クロース、ホスピピス

ロックマン 地上

VP：60
AP：72
DP：55
魔法・攻撃
特になし

ピノキー 地上

VP：60
AP：70
DP：50
魔法・攻撃
スコール、クロース、ホスピピス

レッドブレイン 地上

VP：53
AP：65
DP：48
魔法・攻撃
ホスピピス、クロース

ブルーデービル 地上

VP：47
AP：84
DP：66
魔法・攻撃
特になし

カミーフラワー 地上

VP：79
AP：75
DP：50
魔法・攻撃
ホスピピス、クロース

ミイラマン 地上

VP：58
AP：77
DP：60
魔法・攻撃
特になし

バッドアサシン 地上

VP：60
AP：83
DP：72
魔法・攻撃
特になし

サンドデービル 地上

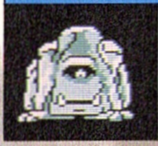
VP：63
AP：79
DP：56
魔法・攻撃
特になし

コボルド 地上

VP：79
AP：90
DP：76
魔法・攻撃
特になし

ウォータードラゴン 地上

VP：63
AP：95
DP：80
魔法・攻撃
特になし

ロックガンダー 地上

VP：63
AP：89
DP：85
魔法・攻撃
オカリナの魔法

オニコウモリ 空中

VP：69
AP：87
DP：72
魔法・攻撃
スコール、クロース、ホスピピス

こうらねずみ 地上

VP：80
AP：85
DP：120
魔法・攻撃
特になし

ムバ 地上

VP：90
AP：100
DP：85
魔法・攻撃
ホスピピスの魔法

ゴルゴン 地上

VP：63
AP：90
DP：90
魔法・攻撃
特になし

ナマコン 海上

VP：20
AP：23
DP：21
魔法・攻撃
毒の攻撃

ピラーニア 海上

VP：20
AP：22
DP：22
魔法・攻撃
特になし

シーゴースト 海上

VP：24
AP：25
DP：25
魔法・攻撃
特になし

アイアンワーム 海上

VP：35
AP：28
DP：30
魔法・攻撃
ホスピピス、クロース

キラーブルー 海上

VP：40
AP：32
DP：29
魔法・攻撃
特になし

オニウオ 海上

VP：48
AP：35
DP：30
魔法・攻撃
特になし

ひとくいざめ 海上

VP：61
AP：39
DP：35
魔法・攻撃
特になし

オクトパス 海上

VP：50
AP：55
DP：40
魔法・攻撃
特になし

ダゴン 各所

VP：110
AP：105
DP：100
魔法・攻撃
特になし

ゴブリン 地上

VP：42
AP：62
DP：36
魔法・攻撃
特になし

モビービック 海上

VP：106
AP：73
DP：60
魔法・攻撃
特になし

コウモリオトコ ほこら

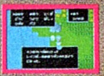
VP：74
AP：102
DP：70
魔法・攻撃
ホスピピス、オーラシールド、ボルト

§敵キャラの表情は2パターンあるのだっ！

この“貝獣物語”の敵キャラは2パターンの表情がある。出現した時の表情と、あと一撃でやられるって時の表情だ。ただでさえかわいいヤツばかりなのに、やられそうになった時の表情は尚さらかわいい。でも、容赦せずにすぐやっつけよう。痛い目に合う前に！



▲なかなかキリッとした表情をしているよね
▲情けない表情だ。けど、容赦せずに攻撃しましょ

 全魔法リスト

魔法は大別して、個人魔法と合体魔法の２種類に分かれる。その時の状況に応じて適確に使っていくようにしよう。出し惜しみして痛い目に合う、なんてことのないようにね。ただし、魔法には特性があるので気をつけてね。

攻撃魔法

魔法名	少年	クピクピ	ポヨン	バブ	MP量	効果
マジックアロー	—	—	—	○	3	敵１匹に魔法の矢をぶつける。すべての敵に有効。
カエン	—	—	—	○	4	敵１匹に火の球をぶつける。すべての敵に有効。
アイサー	—	○	○	—	2	敵１匹に電撃を与える。地上の敵には50%、空の敵には25%の威力になってしまう。
アース	—	—	—	○	7	敵すべてに小石をぶつける。海と空の敵には25%の威力になる。
スコール	—	○	○	—	8	敵すべてに念動波による攻撃を与える。すべての敵に有効。

防御魔法

魔法名	少年	クピクピ	ポヨン	バブ	MP量	効果
オーラシールド	—	○	—	○	16	術者１人の回りにバリアを張り、敵の攻撃によるダメージを軽減する。１回で１～３ターンもつ。
バリアー	—	○	—	○	20	パーティ全員の回りにバリアを張る。やはり１回で１～３ターンもつ。
オカリナ	—	○	—	○	7	１回で敵１匹を１～３ターンの間、眠らせてしまう。
インビジブル	—	○	—	—	5	自分の姿を消し、敵の攻撃を受けにくくする。戦闘中はずっと効果がある。
リマジック	—	○	○	○	5	敵にかけられた魔法の効力を消す。仲間１人に対してのみ効果がある。
クロース	—	○	—	○	5	１回につき１ターンの間、敵の魔法を封じこめることができる。

回復魔法

魔法名	少年	クピクピ	ポヨン	バブ	MP量	効果
ホスピ	—	○	—	○	5	１回につき１人のＶＰを25ポイント回復できる。戦闘中でもマップ上でも使用可。
ホスピピス	—	○	—	○	8	１回につき１人のＶＰを40ポイント回復できる。戦闘中でもマップ上でも使用可。
ドクケーシー	—	—	○	—	2	１回につき１人、毒を中和して消すことができる。戦闘中でもマップ上でも使用可。
アゲイン	—	○	—	—	25	死んでしまったパーティ内の仲間をＶＰ満タンの状態で生き返らせることができる。戦闘中でもマップ上でも使用可。
オルゲイン	—	○	—	—	40	クピクピのいるパーティで、他の仲間が全員死んでいる時に使うと、クピクピは死ぬが他の仲間はＶＰ満タンで生き返る。
マクイン	—	—	○	—	25	１回につき１人のＶＰを全回復できる。戦闘中でもマップ上でも使用可。

移動魔法

魔法名	少年	クピクピ	ポヨン	バブ	MP量	効果
レビテート	—	—	—	○	3	バブが一番最近に立ち寄った町か城にワープする。マップ上でのみ使用可。
パット	—	○	—	—	3	一定時間、マップ移動中に敵と出会う確率が低くなる。
ノック	—	○	—	—	3	すべての宝箱と扉（扉は例外アリ）を開くことができる。先頭のキャラの前にある宝箱、扉のみ有効。
フーマ	—	—	—	○	10	パスコマンドで次にパスされる仲間のところへワープする。ただし、その人が町やほこらにいる場合はその次の仲間になる。

合体魔法

魔法名	組み合わせ	ＭＰ量	効果
マグーマ	少年＋クピクピ	各10ポイント。１人でも残りMPが９以下だと使用不可。	溶岩流で敵すべてにダメージを与える。海の敵には50%の威力になる。
ポワン	少年＋ポヨン	各５ポイント。１人でも残りMPが４以下だと使用不可。	敵１匹に対し、１～３ターンの間攻撃できなくなるようにする。
マグマグ	少年＋バブ	各10ポイント。１人でも残りMPが９以下だと使用不可。	溶岩の渦で敵１匹に大きなダメージを与える。
リラクス	クピクピ＋ポヨン	各残りMP全部。１人でも残りMPが９以下だと使用不可。	離れたところにいる仲間も含めて全員のＶＰが全回復する。
キリキリ	クピクピ＋バブ	各15ポイント。１人でも残りMPが14以下だと使用不可。	真空の刃で敵全員を切りつける。空の敵には50%の威力になる。
オマシー	ポヨン＋バブ	各10ポイント。１人でも残りMPが９以下だと使用不可。	敵すべてを凍らせてしまう。空の敵には50%の威力になる。
ブルマグマ	少年＋クピクピ＋バブ	各10ポイント。１人でも残りMPが９以下だと使用不可。	最強の溶岩魔法。敵すべてにマグマグと同じダメージを与える。
ボワボワ	少年＋クピクピ＋ポヨン	各10ポイント。１人でも残りMPが９以下だと使用不可。	敵すべてを巻きこむ大爆発を起こし、大きなダメージを与える。
ダムダム	少年＋ポヨン＋バブ	各15ポイント。１人でも残りMPが14以下だと使用不可。	ボワボワと同様の効果。クピクピがバブになったものだ。
エクス	クピクピ＋ポヨン＋バブ	各８ポイント。１人でも残りMPが７以下だと使用不可。	敵１匹にだけ有効な大爆発を起こし、ダメージを与える。
レインボー	４人全員	各全残りMP。１人でも残りMPが５以下だと使用不可。	聖なる虹の光で敵を消し去るという最強の攻撃魔法。

※このゲームはシャープＣ１では作動しません。

©BIRTH DAY／NAMCO LTD.

正統派アクションゲームの雄、マリオ3を今週も徹底的に紹介!



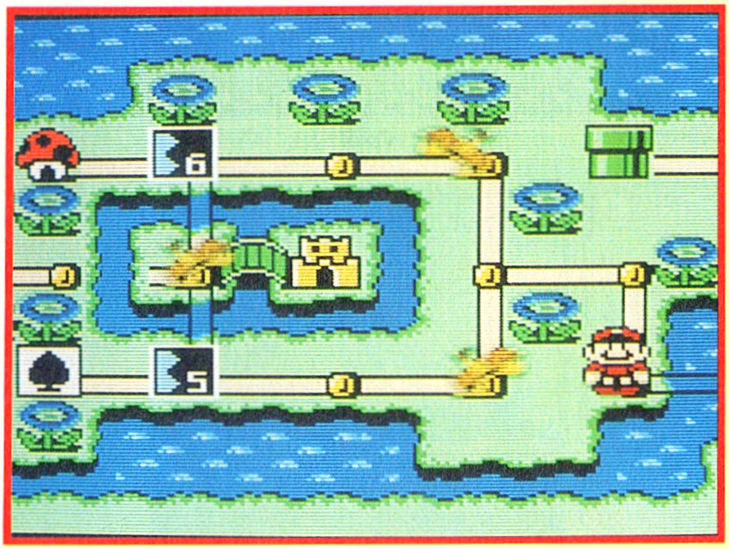
SUPER MARIO BROS. 3



■任天堂■発売中■¥6500■カセット(2M+1M)

ワールド4 全マップ & ワールド1→ワールド4 コース別攻略法!

●こ〜すべつこうりゃくほう●



いよいよワールド4へ突入だ!

読者のみんな、スーパーマリオブラザーズ3は、もう買ったかな? もう買ったキミにも、これから買おうと思ってるキミにも、楽しく読める「スーパーマリオブラザーズ3大特集」の時間が今週もやってきたぞ。

前号までに、ワールド1からワールド3までの、すべてのコースマップを紹介したけれど、今週はさらに、その先のワールド4のコースマップを、全部紹介するコトになったぞ!

そして、そのほかにも、これまでの情報のおさらいという意味も含めて、マリオの操作テクニックの紹介もしよう。それと、ワールド1からワールド4までのなかで、比較的難しいと思われるコースをピックアップして、連続写真を使った、攻略法も教えよう!

これだけの大特集で、スーパーマリオブラザーズ3を取り上げるのも、マリオ3が、誰も文句ナシの超一流ファミコンソフトだから。

マリオ3のなかには、たくさんのテクニックや、奥の深いナニかが詰まってるものね。この記事を読みながら、キミもスーパーマリオブラザーズ3をよーく楽しみ、そして研究してみてくれよ。

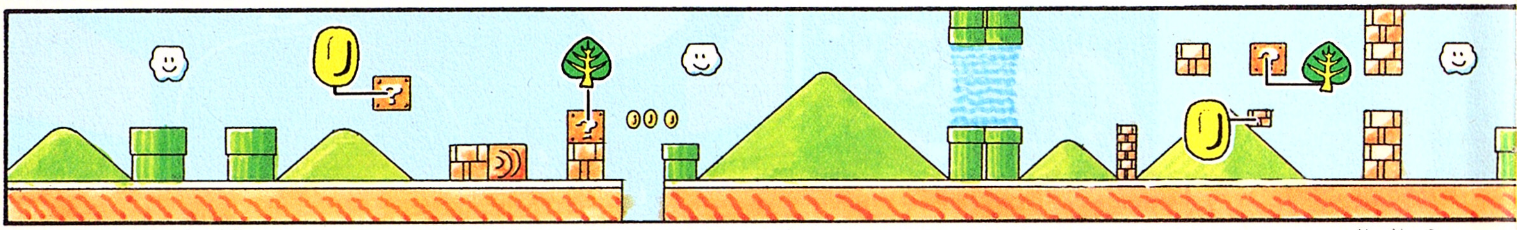
©1988 Nintendo

WORLD 4

ワールド４は、初めて見るひとにはビックリ仰天の巨大ワールドだ。クリボー、ノコノコ、パタパタといった敵キャラクターから、ブロックにいたるまで、すべてがビッグサイズででてくるんだ。でも、敵キャラクターが大きいといっても、今までのとおり、踏んずけたり持ったりはできるワケで、決してビビるコトはないぞ。

コースのほうは、1から6と砦ふたつの、全部で8コースで構成されている。オニのように難しくてタマらないコースはないけど、どのコースも割合難度が高くなっている。ピシッと気を引きしめて取りかかろう！

WORLD4-1

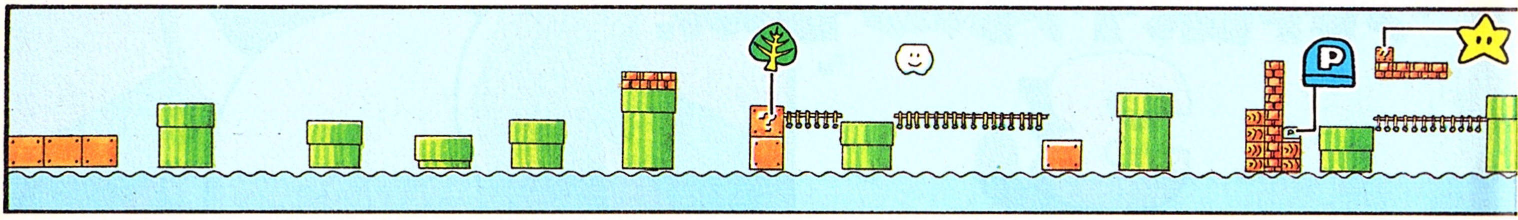


●ノコノコを踏んで蹴ってブロックを叩け！　はっぱが取れるぞ！

●滝。泳げるけどナニもない

●雲の上に乗れるよ

WORLD4-2

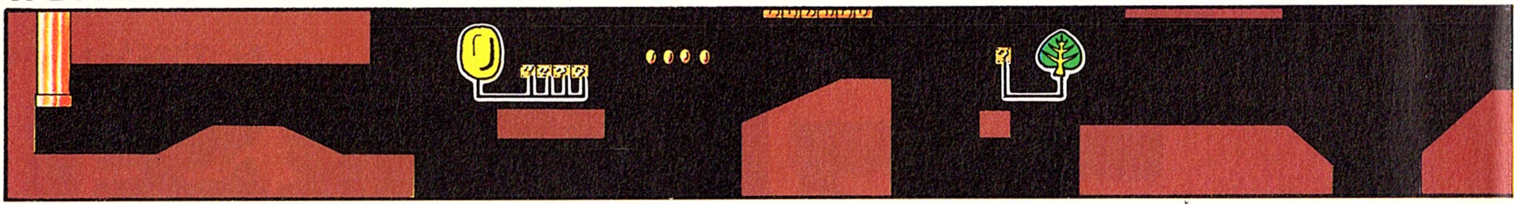


●水面が満ち引きするコース

●アイスブロックを投げて右の?ブロックを叩く！

●Ⓟスイッチを踏んでから、スターを出す

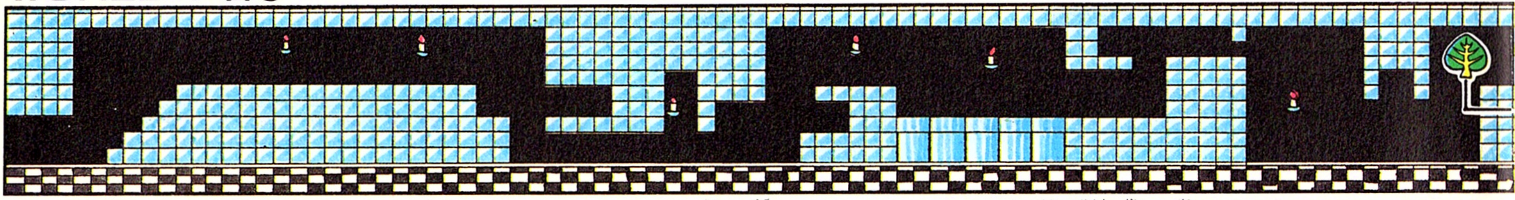
WORLD4-3



●肥満ブロスをかわして土管に入るとココへくる

●ハッパがある。かならず取ろう

WORLD4-砦①



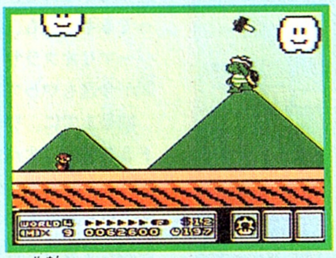
●ローソクの火、ウォークに注意

●ドッスンがなぜか横にも動いてるぞ

●真ン中の土管へ入ると別ルートへ

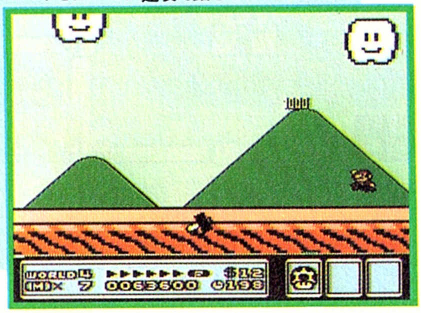
ワールド4マップ上のブロス

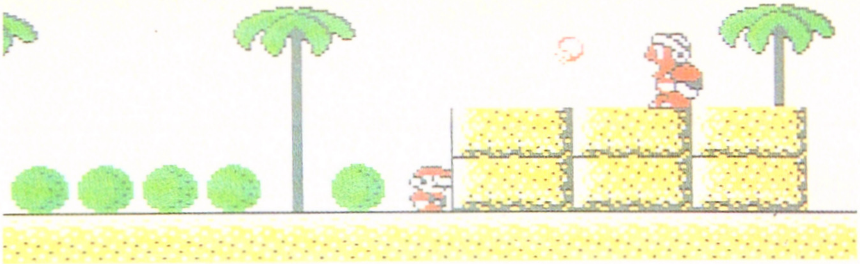
ワールド４のマップ画面上にウロツイているハンマーブロスに出会うとどうなるか？　なんと肥満ブロスとの１対１の対決シーンになるんだ。肥満ブロスは、ハンマーを投げてくるほかに、ジャンプしてドスンドスンと地面を振動させたりする敵キャラクター。もし肥満ブロスが地面を踏んでゆらそうとしたら、すかさずジャンプして避けよう。でないと振動にシビレて動けなくなるからね。倒すと便利なアイテムの入った宝箱が手に入るぞ！

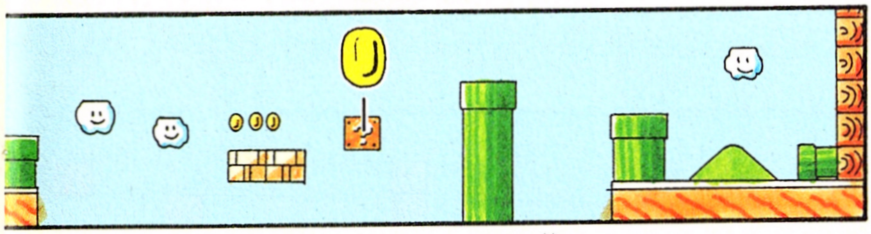


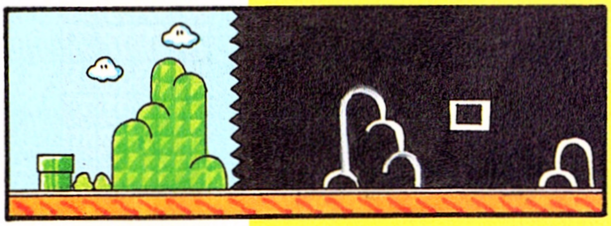
▲地面がゆれると、マリオはビリビリとシビレて動けなくなってしまう！

▼ハンマーはたまにしか投げないから、そのスキを狙って、速攻で踏むといいぞ！

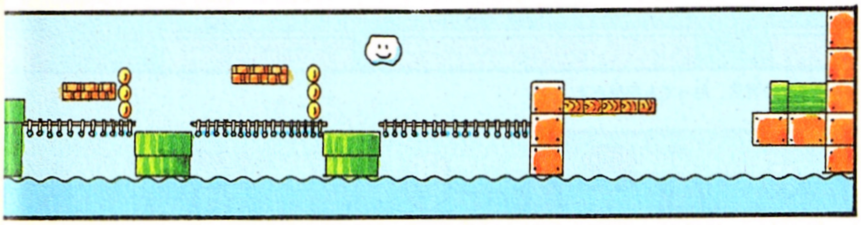


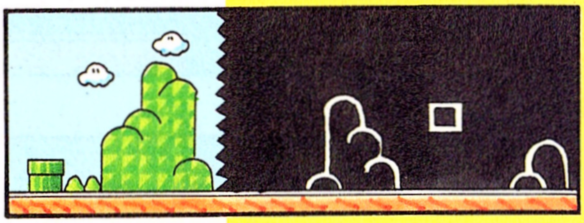




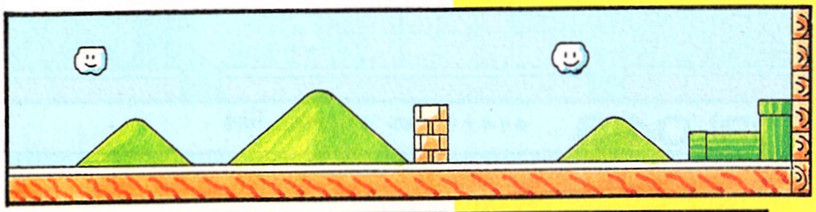


●ノコノコをぶつけて叩くんだ





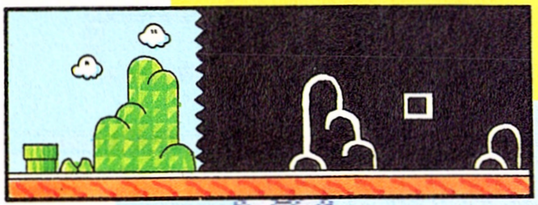
●一気に掛け抜けろ！　プクプクがくるぞ！

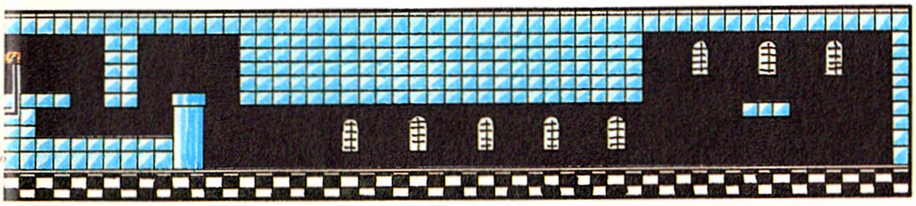


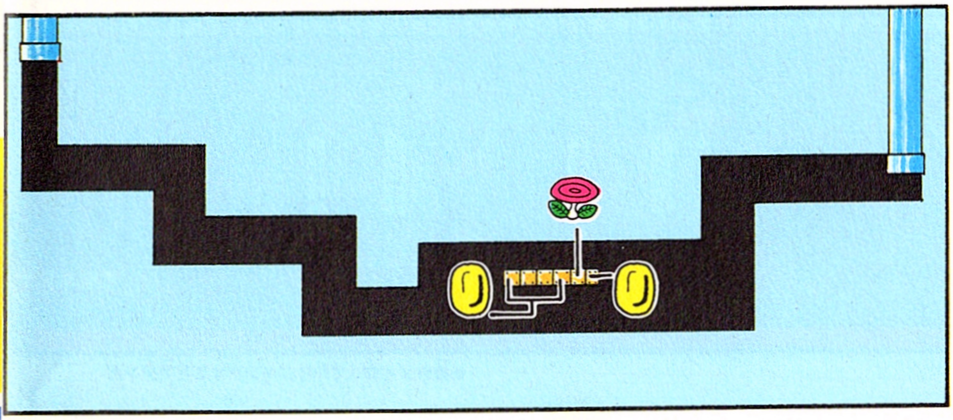


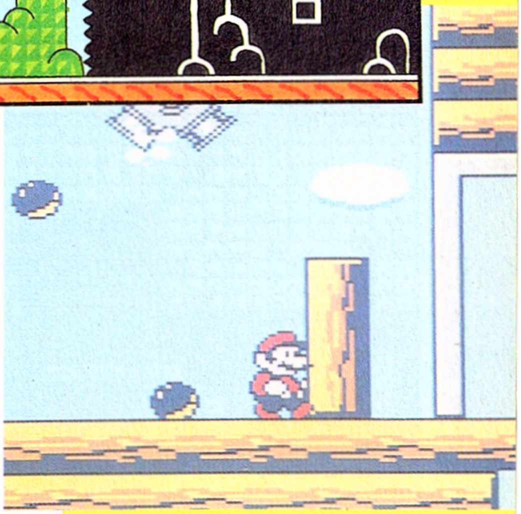
●さかさトゲゾーがくる

●狭いのにメットやさかさトゲゾーが……

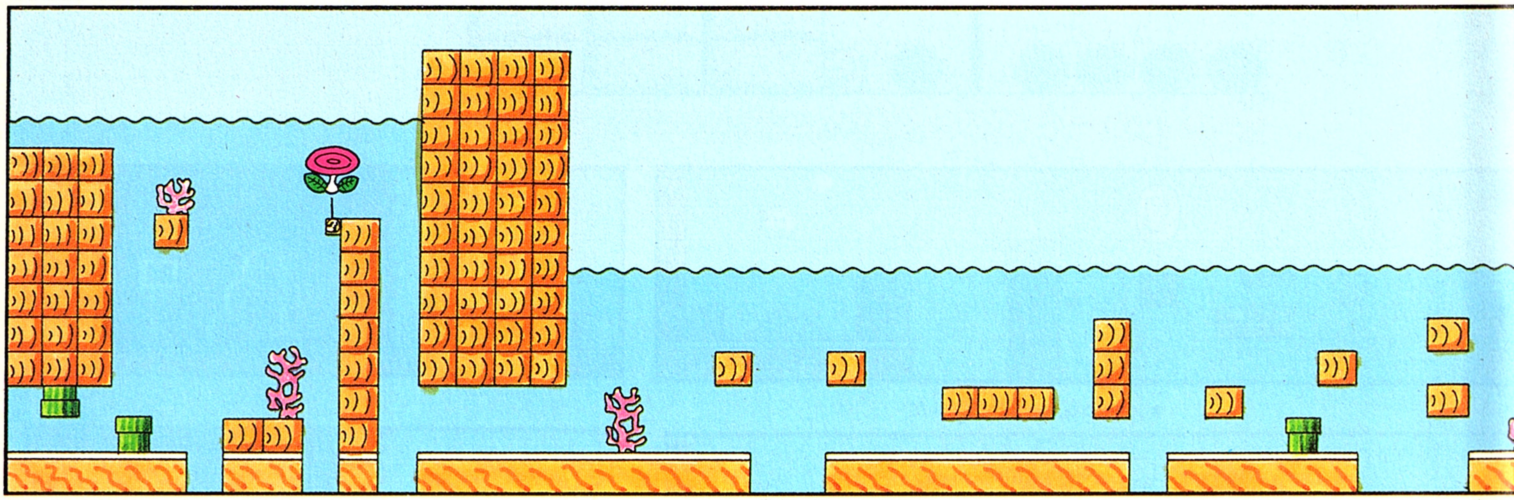






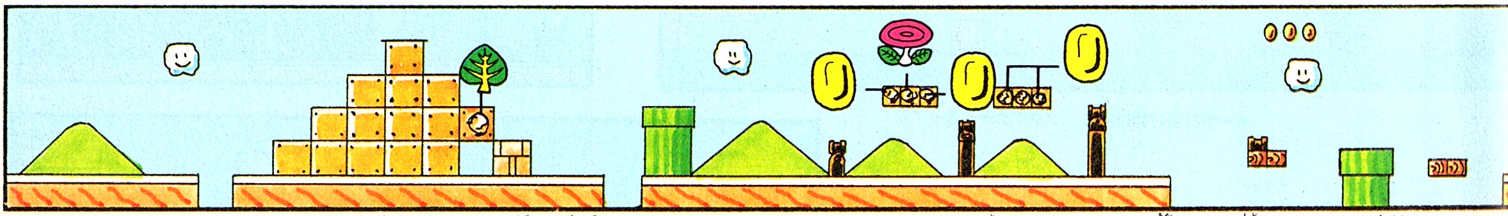


WORLD4-4



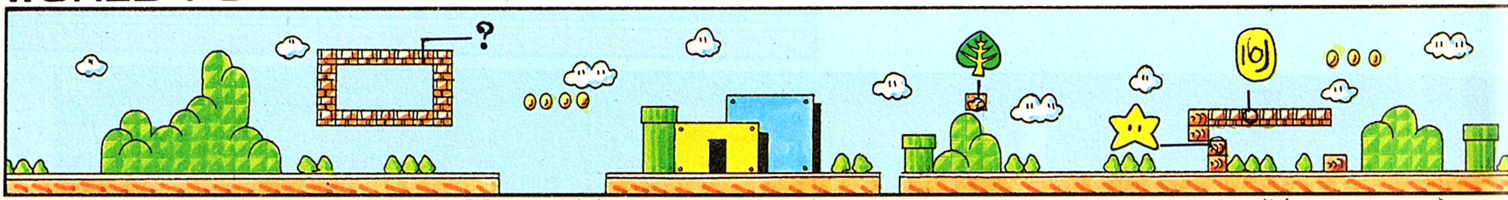
●サンゴはタダの背景。触っても平気だよ

WORLD4-5

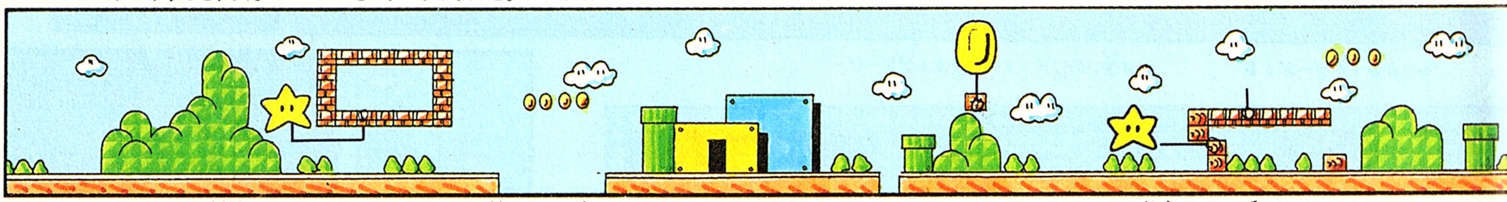


●イキナリ最初のパタパタが難しい相手　●フラワーを取るべし　●キラーの赤いヤツは戻ってくるぞ！ 注意しないとイ

WORLD4-6

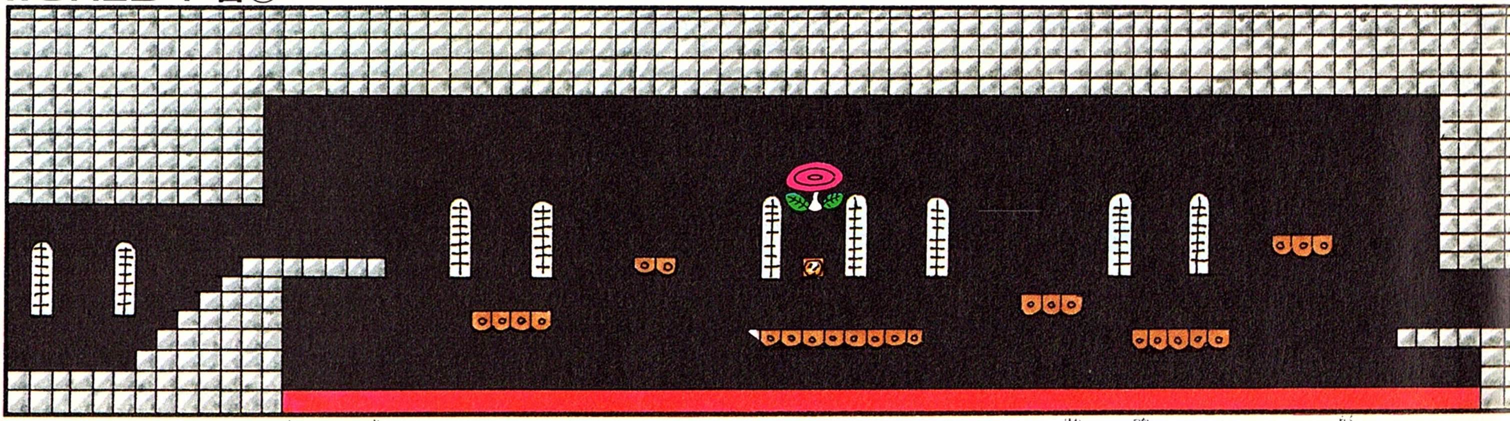


●スタートすると、大きいノコノコとパタパタが次々と。ここは巨大コース　●ヨコから体当たりしてスターを取ろう

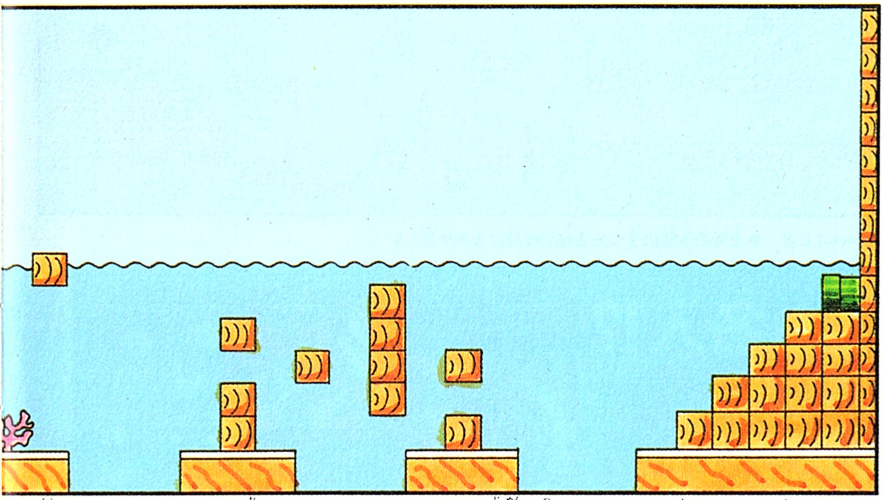


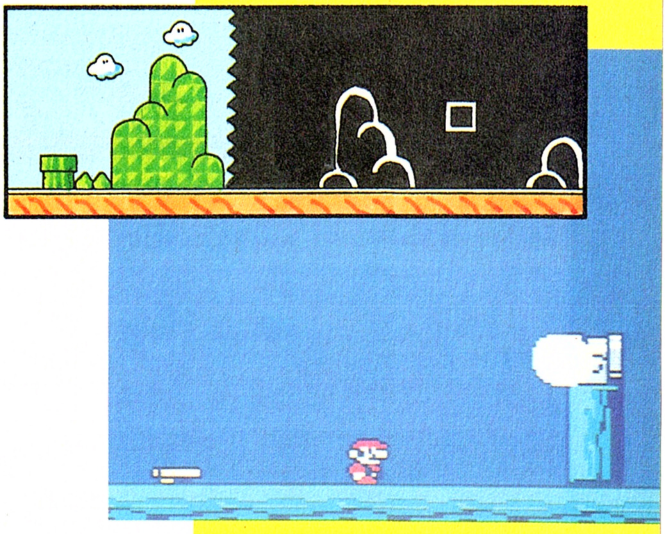
●こっちはコースは同じでも、出てくるキャラクターは普通サイズのフツーコース　●ヨコから体当たりして出るスターがこっちにもあるぞ

WORLD4-砦②

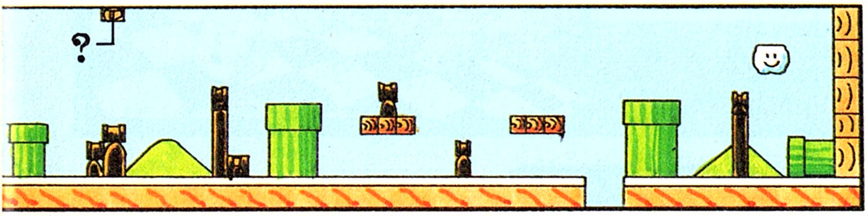


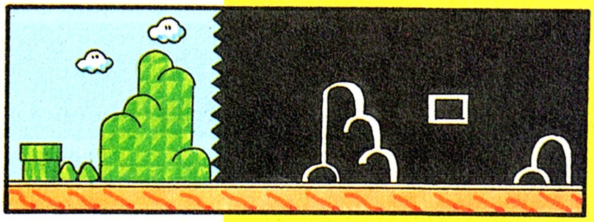
●立ってると落ちるちくわリフトばっかり！　●骨ガメを使ってハイジャンプすると楽チンだ



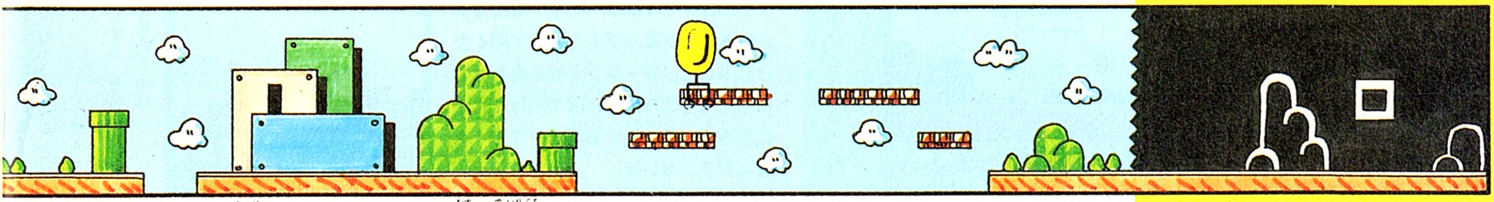


●上からジュゲムがパイポを落としまくる！　パイポは地面に着くとトゲゾーに変わるぞ！　気をつけよう

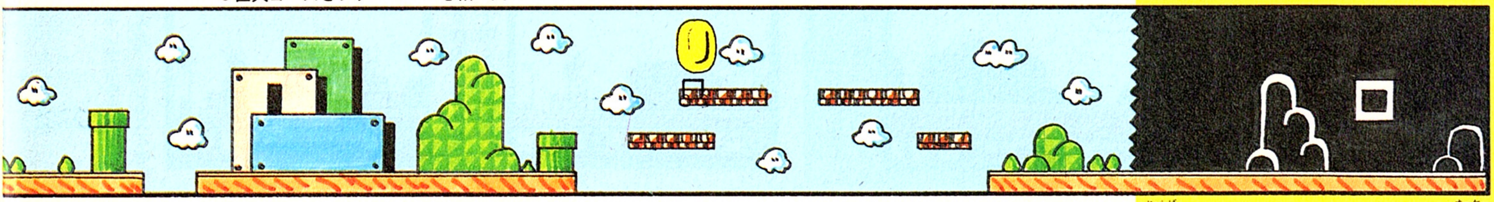




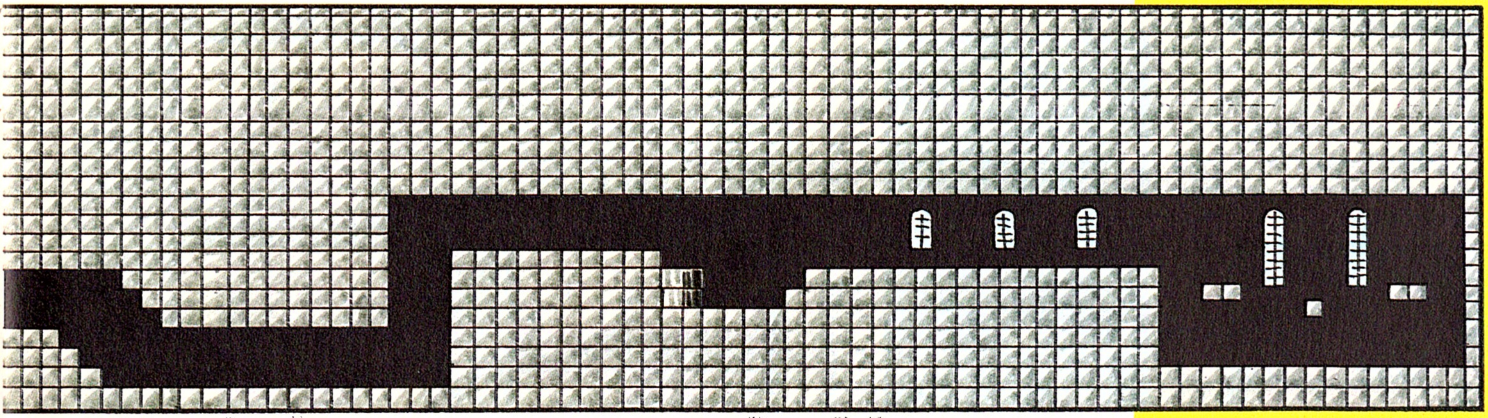
な目に会うよ　●上のほうにブロックがある。叩け！



●巨大コースとフツーコースを結ぶ出入口

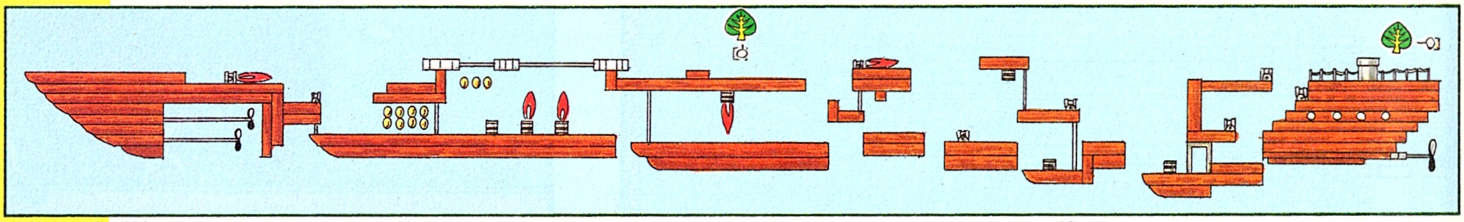


●上下どっちのコースでゴールインしてもOK



●隠し入口アリ。✚字キーを上に　●骨ガメが1匹。怖れるコトはない　●ブンブンがいる

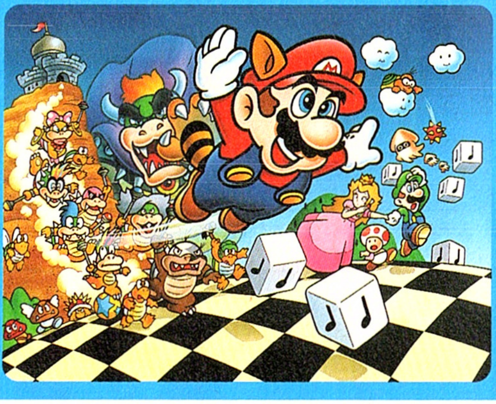
WORLD4-LAST STAGE



●炎が吹き出る砲台がイッパイ　●ナットに乗って進むと楽に?ブロックのところへいけるよ　●土管の手前の3つある砲台は抜けるのが難しい

コレを身につければキミも名人!?
スーパーマリオブラザーズ3 操作テクニック集

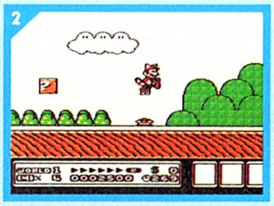
○そうさてくにっくしゅう○



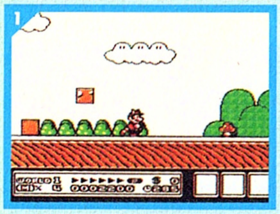
マリオ3では、✚字キーとボタンの操作だけで、マリオにさまざまなアクションをさせられてテクも深い。そんな数々のテクを紹介。

ハイジャンプ 高い所も飛び乗れる!

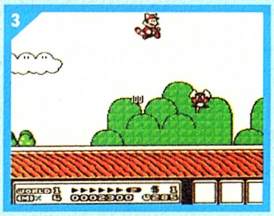
敵キャラクターを踏んずけるとき、Aボタンを押したままにしていると、いつもよりウーンと高いジャンプができてしまうんだ。普段のジャンプでは登れないようなトコロも、行くコトができるから、ぜひ身につけよう!



◀踏んでもAボタンは押したままなのよ～!



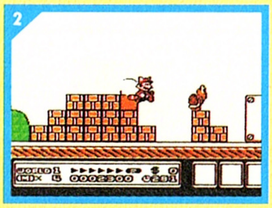
◀踏む前に、すでにAボタンを押したママに!



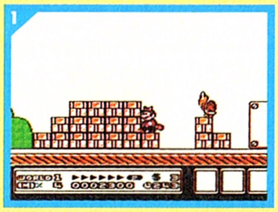
◀ほーら、こんなに高く遠くまで飛べちゃった

ジャンプ&しっぽアタック 叩けないブロックも壊す!

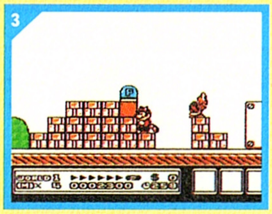
しっぽマリオになったら、地上を歩いてる敵やブロックをしっぽで叩くだけじゃなく、ジャンプと組み合わせていろんなところをしっぽで叩けるようになろう。基本的で重要なテクニックなんだぞ、コレは。



◀しかし、その上のブロックを叩くのは……



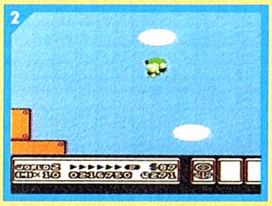
◀すぐ横のブロックをしっぽで叩くのはたやすい



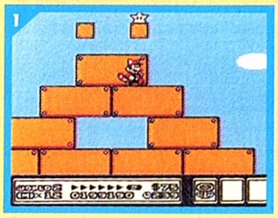
◀ジャンプ&Bボタンでやるんだ。少しムズイぞ

スクリューアタック スターのパワーが切れても…

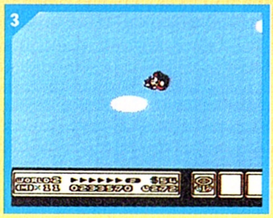
大きいマリオのときスターを取ってジャンプすると、マリオはクルクルと回転する。スターの効力が切れても、1度も着地していなければ、マリオはクルクルと回り続ける! でも無敵ではなくなってるぞ。



◀それっ、クルクルクル。スクリューアタックだ!



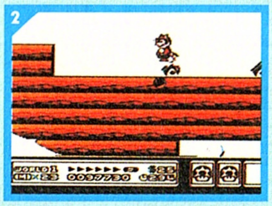
◀スターを出したぞ! 取ってジャンプしよう!



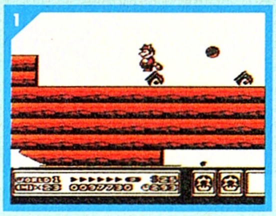
◀時間が過ぎても回ってるマリオ。カッコイイ

立ったままアタック 砲台のタマに対して有効だ

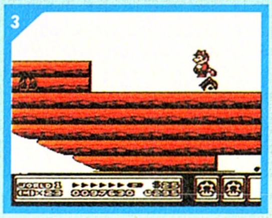
マリオがナニもしなくても、敵を倒せる技もある。それは足のウラ攻撃だ。特に砲台から発射されるタマなどのときに有効なモノで、下から突き上げてくる敵キャラクターをマリオの足のウラの部分に当てるんだ。



◀タマが発射された! およよ、でもマリオは…



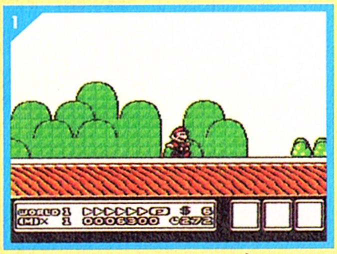
◀砲台の上に乗ってしまおう。ハラハラドキドキ



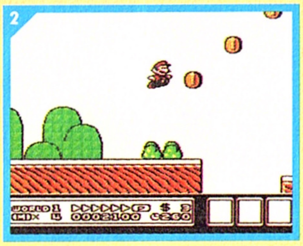
◀平気だ。タマは100点となって、下へ落ちてった

ロングジャンプ　空は飛べなくても…ネッ

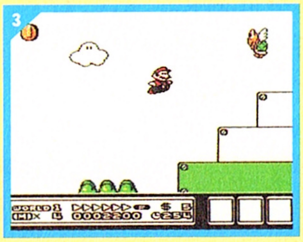
たとえしっぽマリオやタヌキマリオになってなくても、Bボタンを押して走り、Ⓟメーターがイッパイになればイイコトがある。それはナニか。いつもよりも高く遠くへジャンプできるんだよ。嬉しいねー。



▲加速ーッ！　Ⓟメーター振り切れっ！



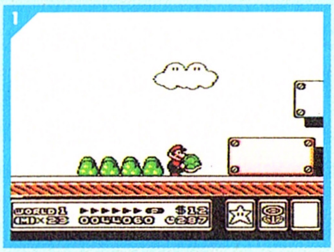
◀ジャーンプ！　飛べ飛べ！



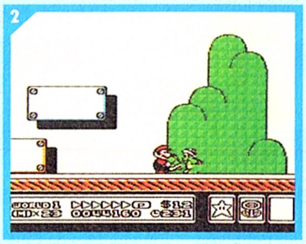
◀いつもより高く飛んだぜ！

カメ盾　ノコノコ持ったまま歩けば安全よ

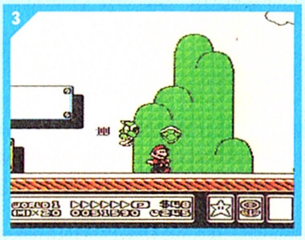
ノコノコなどを踏んだあと、手に持ったまま歩けば、前方からやってくる敵キャラクターに対しての盾になるんだ。ブーメランブロスみたいに、手強いヤツに対してすごく有効なテクニックだ。やってみよう！



▲まずノコノコを手に持っててすね……



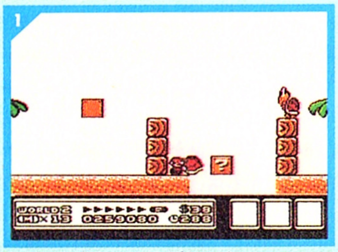
◀でやーっ、体当たりだー！



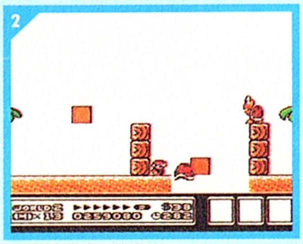
◀やっつけちゃった。うれP

安全地帯　なぜかど〜しても当たらない

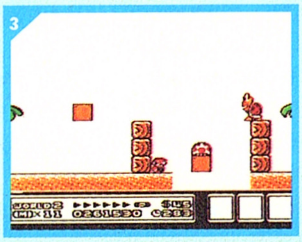
ノコノコを蹴とばして、それが壁かなんかに跳ね返ってきたのにやられると腹が立つよね。でもマリオ3では、壁に跳ね返った一瞬のノコノコには、当たってもミスにならず、通り抜けてしまう。これはラッキーだ！



▲ノコノコをこの狭い場所で投げる！



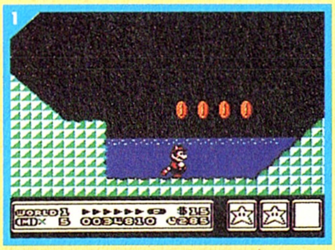
◀うへーっ、でも死なないよ



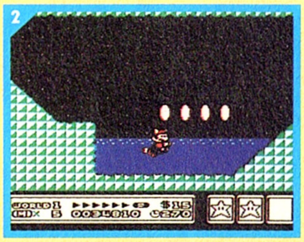
◀キノコも取れて万々歳だ！

飛び魚ジャンプ　水面から大きくジャンプだ

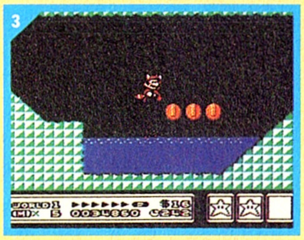
水中に入ってしまったら、マリオは泳ぐしかないわけだ。でも水面で✚字キーを上にして、Aボタンを押せば、水面からピョーンと跳ね上がるコトができる。ワールド1−5の水面上のコインは、このテクニックを使って取れ！



▲水中ではマリオは泳ぐか歩くか……



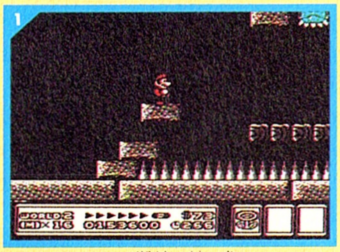
◀水面で✚字キーの上押して



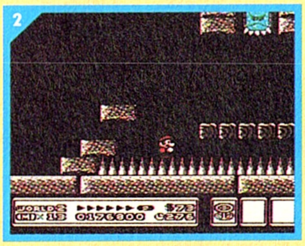
◀Aボタン！　そら飛んだ！

延命効果　点滅してるうちに進め進め！

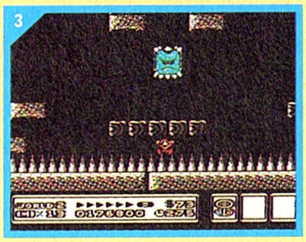
大きいマリオのときに、敵キャラクターに触れると、マリオは小さくなり一定時間点滅する。点滅している間、マリオは無敵だ。この無敵の間に、ドサクサにまぎれて、少しでも先に進む……。根性のテクだね。



▲たとえばこんな針山の上に落ちたとき



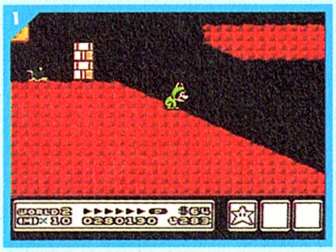
◀小さくなっても、先へ行く



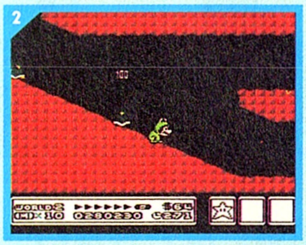
◀ほらこんだけ進んだ。グス

カエルの立ち歩き　急にムクッと立って歩き出す

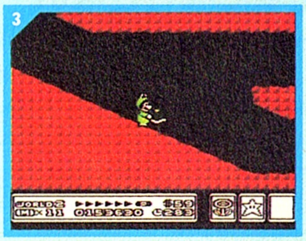
カエルマリオは、ピョンピョンはねるしか能がないと思い込んでる諸君、多いんじゃないかな。実はノコノコを持ったりすると、カエルマリオは立ち上がって、スタスタ歩くのだよ。これは気持ちが悪、良い。試そう！



▲普段はピョンピョン跳ねてるけれど！



◀ノコノコやメットを持つと

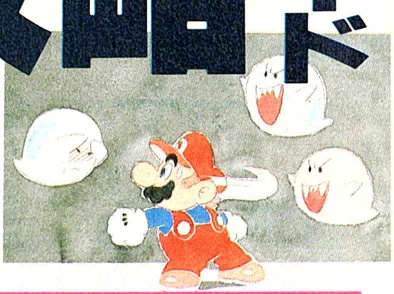


◀うわ、立ち上がった。ゲコ

WORLD1-4 難所 コース別撤底攻略ガイド

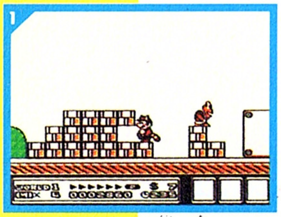
あらま…、ビックリしちゃう！

●コースべつてっていこうりゃくガイド●

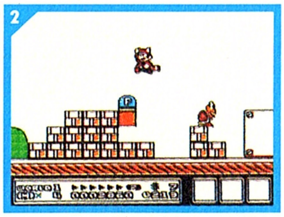


やあ。スーパーマリオブラザーズ3が発売されたのを記念に、ここでひとつ、前半のワールド1ー4の、難所といわれてるコースをピックアップして、攻略&紹介しよう。プレイするときの参考にしてみてね。

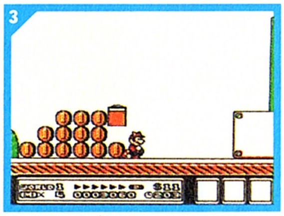
WORLD 1-1 難易度 ★☆☆☆☆ 宝船を出現させるためのテクニックを覚えよう！



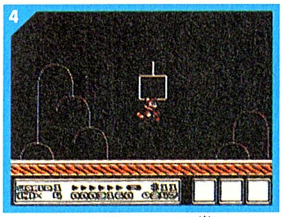
▲まずスコアの10の位を合わすのに



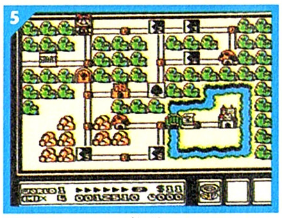
▲ブロックを崩して調節するのサ！



▲コインを集めつつ数を合わせる



▲ゴールもタイミングを計ってね



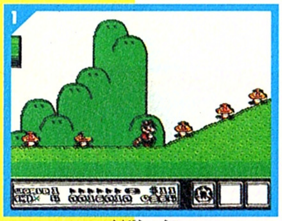
▲でたーぞ…、宝船だ。スバラシー

スコアとコインが条件

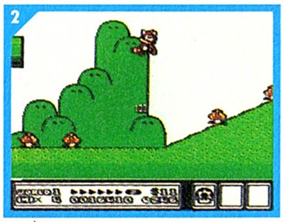
ワールド1で宝船を出すのに、1番出しやすいのが、この1コースなんだ。なぜなら、宝船が出る条件は、①マップ上にハンマーブロスがいること、②コインの数の、10の位と1の位が同じである、③さらにスコアーの10の位とも同じである、だからね。1コースを始めるときは、かならずマップ上にハンマーブロスがいるし、コインもたった11枚集めて、スコアーの10の位を1にすればいいワケだ。

そこで具体的な手順を紹介！ まずしっぽマリオで写真①のところまで進んで、しっぽでブロックを壊す。ブロックは1個壊すと10点だ。スコア10の位が1(又は6)になるまで壊せ。次にⓅスイッチを踏んで、コインをたくさん出す。でも、ココで全部取ってはいけない。コインが11枚になるように取らなくてはいけない。もし、ここでキミがコインを取り過ぎてしまったら、22枚集めるように変更して、あとでブロックをひとつ壊してスコア10の位を2(又は7)にしておけば大丈夫だ。コイン数とスコアを合わせたら、ゴールインしよう。でもココでもひとつ気を付けることがある。ゴールイン後に残りタイムがボーナス点として加えられるが、これはタイム1につき50点。だからスコア10の位が1のときは、タイムの末尾が偶数、6のときは末尾が奇数の瞬間にゴールインするんだ。そうすれば、スコア10の位は1になるぞ。

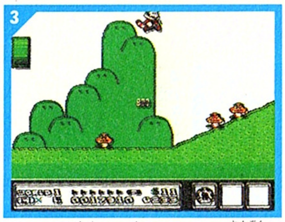
WORLD 1-2 難易度 ★★☆☆☆ マリオの99人増やしテクニックを使おう！



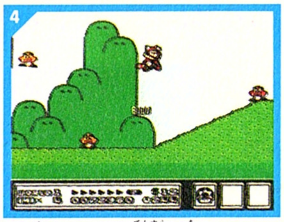
▲クリボーを何匹か集めたら……



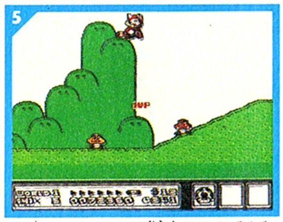
▲踏んずけ！ ハイジャンプせよ！



▲もう一丁！ 踏んずけ！ 連続だ



▲踏んずけ！ 点数が上がるよー



▲踏んずけ！ 9匹目からは1UP！

簡単にはできない……

マリオをどんどん1UPさせていく方法があるんだけど、それが1番やりやすいのが、この2コースだ。

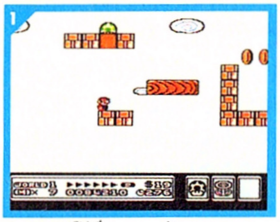
前のスーパーマリオブラザーズでは、ノコノコをたくさん蹴とばすと、マリオが次々に1UPして増えていったね。でも、今回はそのテクニックはできないようになっている。だからまったく違う方法でマリオを増やすんだ。

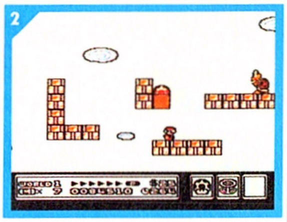
まずマリオを写真①の土管からクリボーがワラワラ出てくるところへ連れていく。そして、土管からでてきたクリボーが、何匹かたまるまで待つんだ。たまったら、おもむろにジャンプして、クリボーを踏んずける。このときAボタンは押したままにしてハイジャンプするように。ハイジャンプしてマリオ(しっぽマリオでなくてはいけない)が下降し始めたら、Aボタンでしっぽを素早く振って、ゆっくり降りるんだ。そして着地せずに続けてクリボーをまた踏んずける。もちろんハイジャンプでね。

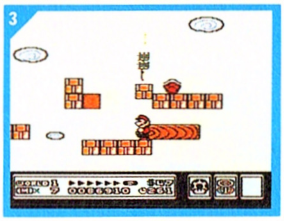
このように、ハイジャンプ&ゆっくり下降で、土管から際限なく出てくるクリボーを踏み続けると、得点が徐々に上がって、9匹目以降は1UPになる！ 昔のマリオ無限増殖技のように、お手軽というワケにはいかないけど、こうしてマリオを最高99人まで増やせるんだ。

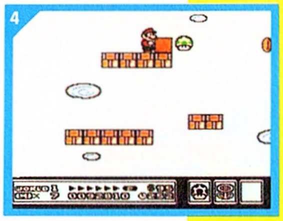
ワールド1-2だけでなく、他の場所でもこの増殖技はできる。ほかではどこでできるか探してみよう。

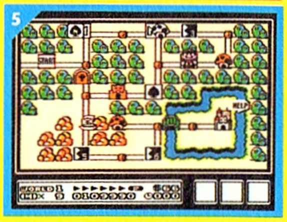
WORLD1-4 難易度 ★★☆☆☆ すべてのコインを取りまくれ！イイコトがあるぞ！


▲ここの1UPはぜひ取っておきたい


▲キノコはすばやく取らなくちゃ！


▲10コイン！ 流れリフトが邪魔！


▲落下リフトでコインを全部取れ！


▲ここにも10コインブロックがある

完璧プレイを目指せ！

ワールド1-4は、強制的に背景が流されていくコースだ。ボヤボヤしていると、背景の流れにおいてけぼりを喰って、死んでしまうコトになる。心してチャレンジしなくてはいけないぞ！

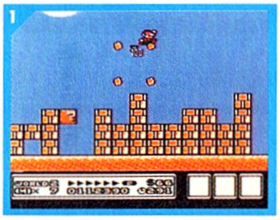
ところでこのコースは出現するコインをほとんど全部取ってゴールインできれば、マップ画面上に隠れキノピオの家が現れるんだ。隠れキノピオの家では、いつまでも空を飛べるⓅウイングがもらえる、ぜひ手に入れたいね。

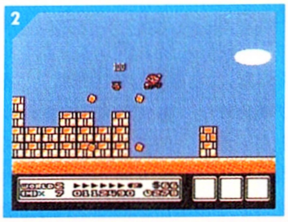
でもコインを全部取りまくるのは、かなり難しい。空中に浮いてるコインはもちろん、10コインブロックも、めいっぱい叩かなきゃならないんだ。そして2枚3枚取り残してしまうと、もう隠れキノピオの家は出ないぞ。まさに完璧プレイが要求されるんだ。

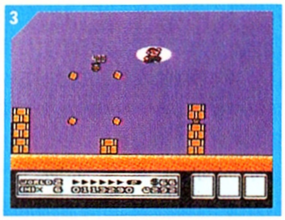
隠れキノピオの家

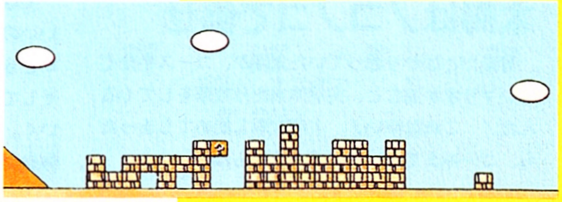

◀隠れキノピオの家に入るとⓅウイングをくれるよ！

WORLD2-1 難易度 ★★☆☆☆ ブロックマメクリボーを連続ハイジャンプ！


▲Aボタンを押したままで踏め！


▲これまたハイジャンプでいけ！


▲ほいさ！ 連続ハイジャンプ！


▲続けてハイジャンプで進むと、とても気持ちよく進めるんだ！

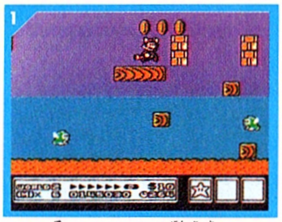
光らないブロック……

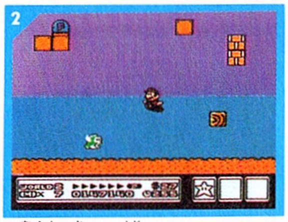
このワールド2-1は、ブロックが山のように積まれたトコロがいっぱいある。「うわーい、壊せば、中からいろんなモノがでるに違いないっ！」と喜んで、突進しては危ないぞ。なんと、このブロック群のなかには、ブロックのなかにマメクリボーが入った敵、ブロックマメクリボーも、たくさん混じっているんだ。敵キャラクターかどうかを見分けるのは、ブロックのツヤに注目する。ツヤが光ってるのは本物で、光ってないのはブロックマメクリボーだ。

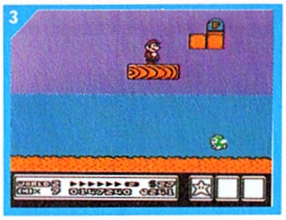
敵キャラクターを見分けられるようになれば、あとはカンタン。踏みつけてやれば、敵は倒せるからね。ブロックマメクリボーは、だいたいコース中、等間隔に潜んでいるから、踏むときはAボタンを押したままにして、ハイジャンプをしながら、連続で踏んずけていくといいよ。

ちなみにブロックマメクリボーは、踏みつける以外には、スターで無敵状態になれば体当たりで倒せるけど、下から叩いたり、手に持って歩いたりすることはできないよ。念のため。

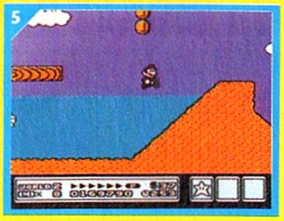
WORLD2-2 難易度 ★★☆☆☆ コインをたくさん取って隠れキノピオに会え！


▲まず出てるコインは全部取って…


▲水中に落ちて戻り、またリフトに


▲Ⓟスイッチを踏んでコインを出す


▲出たコインを残さず取るんだ！


▲最後の4枚は時間ギリギリだぞ！

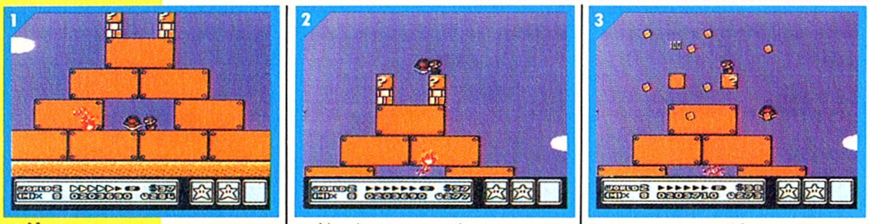
イカリが手に入るゾ！

ここワールド2-2でも、ワールド1-4と同じように、コース中で、一生懸命コインを集めると、何枚取ればいいのか、今は言えない……。シクシク。ゴールイン後にマップ画面上に、隠れキノピオの家が出現する！

しかし、このコースでコインをたくさん回収するのは少々めんどくさい手順を踏む必要があるんだ。まず流砂を飛び越えつつ進んでいくと、池があり、リフトが浮かんでいる。そのリフトに乗って空中に浮いてるコインを取りながら進んでいく。途中、コインブロックとⓅスイッチブロックを叩いておくこと。そして空中にブロックがたくさん浮いてるところにきたら、一度リフトを降りて、池の端まで戻って、もう1度リフトに乗り直そう。そのリフトに乗って進んだら、今度はさっきあらかじめ出しておいたⓅスイッチを踏む。するとブロック群がコインに変わるから、それを回収するんだ。Ⓟスイッチの効果が切れるギリギリに、取るべきコインが4枚あるので、そこは気合を入れて、捨て身ジャンプで取るべし。

成功したら家では、イカリアイテムが手に入るぞ。

WORLD2-3 難易度なんいど ★★★☆☆ ?ブロックを叩くには、ノコノコを使う！

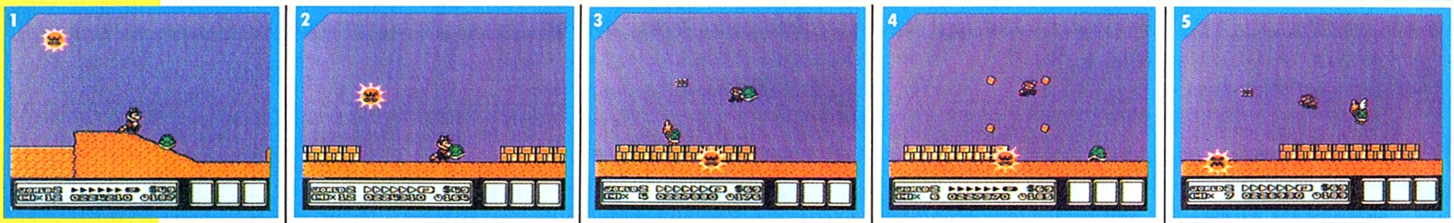


▲歩いてるノコノコを踏んで持つ！　▲上に持っていって投げよう！　▲下のブロックが崩れ?が叩ける！

小さいマリオのときには…

小さいマリオのときは、写真①のような場面では、ブロックが邪魔で、?ブロックを叩けない。そんなときは、下を歩いてるノコノコを踏んで、持っていくんだ。頂上から投げてやれば、ノコノコが邪魔なブロックを崩してくれるぞ。これで、?ブロックを叩いて、キノコを取って大きくなれるね。よかった。よかった。

WORLD2-砂漠 難易度なんいど ★★★☆☆ 怒れる太陽はどうやってかわすか？



▲まずあらかじめノコノコを持って　▲走る！　太陽が襲ってきたら……　▲ノコノコを投げつけてやるんだ！　▲自分が当たってはしょうがない…　▲やっつけた！　これで一安心！

太陽はノコノコで倒せ

背景だとばかり思っていた太陽が、コース半分くらいマリオが進むと、突然体当たり攻撃をしてくるんだ！　これは怖い！　１度攻撃し始めてしまったら、ゴールまで追いかけてくるからね。

では、この憎き太陽には、どうやって対処したらいいのだろう。それはまず、太陽がまだ襲ってこないときに、ノコノコを踏んで手に持っておくんだ。そしてタツマキを飛ぶときも持ったまま飛び越えていく。するとやがて太陽はモーレツに怒りまくって、体当たりしてくるから、マリオの真横まで接近したときに、ノコノコを投げてやるんだ。太陽は倒れて消えてしまうぞ！

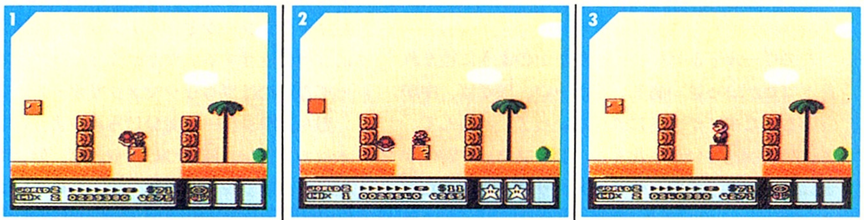
１度倒せば、太陽はもう襲ってこない。あとコースで邪魔をするのは、パタパタくらいのモノだし、とても楽になるハズだ。太陽は体当たりから逃げるよりも、こうして倒してしまった方がいいぞ。

WORLD2-4 難易度なんいど ★★☆☆☆ 穴の上にポツンと浮かぶ?ブロックの叩きかた

取りかたイロイロあるけど

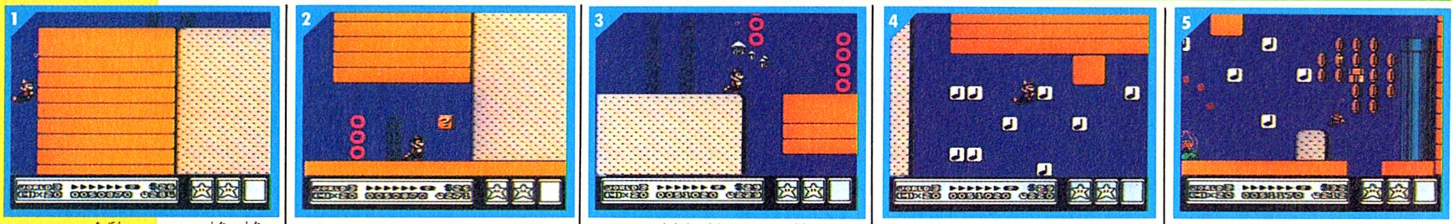
写真①のようなところにある?ブロックは下から叩くことはできない！　こういう場合は、やっぱりノコノコを使って叩かないとね。

ノコノコを踏んで持ったら、?ブロックの上に乗っかろう。そしておもむろに左へノコノコを投げるんだ！　するとノコノコが跳ね返って?を叩く。出たキノコをすぐ取れるよ！



▲?ブロックの上に乗っかって……　▲ノコノコを投げよう！　そーれッ　▲自動的に大きくなるマリオ。へへ

WORLD3-1 難易度なんいど ★★☆☆☆ 行けそうになくても行ってみるべし、そこにはナニかがある



▲スタート地点をイキナリ下へ下へ　▲ほら?ブロックがひとつあった！　▲コース途中。下へ行ける穴がある　▲そこはオンプブロックがいっぱい　▲コインに囲まれた?ブロックが！

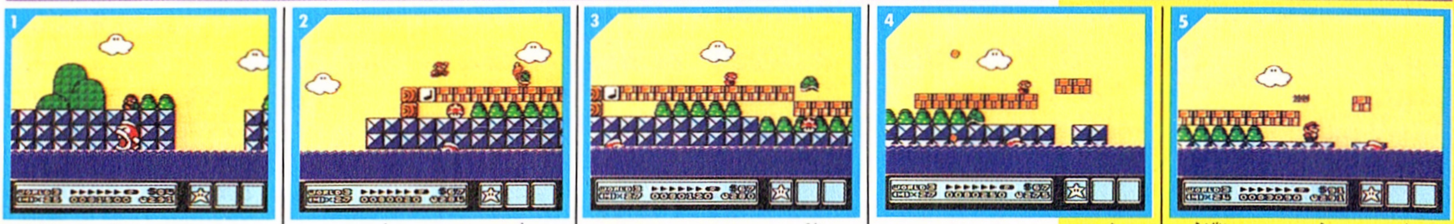
あちこち泳ぎ回ろう！

ワールド３は海の国。だから1コースからまわりは水でイッパイだ！　水の中では、マリオは敵キャラクターを踏むコトはできないし、動きもトロくなってしまう。しかし！　ただ逃げ回り、先を急げばいいというモノではないのだぞ。

スタートして直後、先へ進まずに下へ下へ沈んでいってみよう。するとそこには?ブロックがひとつある。中身はフラワーだ。ここでこういうモノを取っておくと、先々楽になる。ぜひ寄ろう。

またコース中盤、子連れゲッソーが出現するあたりにも、さらに下へ泳いで行ける場所があるぞ。そこには、コインがたくさんあるし、?ブロックもひとつある。ここも必ず寄ってって欲しいところだね。

WORLD3-3 難易度 ★★★★☆ オンプブロックに入ってるキノコを取るにはどうする？



▲水面の満ち引きがあるんだ　▲オンプを踏み、ノコノコを踏む！　▲すべるノコノコ、ブロック壊す！　▲キノコがすべってくるのを待つ　▲巨大ノコノコに気をつけて取ろう

小さいマリオのときに

ワールド3−3は水面が満ちたり引いたりするから、低いところにボケーッと立ってると、水面が上がってきて、巨大プクプクに喰われてしまうから気を付けよう。

写真①のオンプブロックのあるところでは、そのままオンプブロックの上に乗っかると、キノコは下に落ちて、右へすべっていく。そうしたら、前から歩いてくるノコノコを蹴とばしてやろう！　ノコノコがブロックをいくつか壊して、キノコを回収できるようにしてくれるぞ。でも、そのときに跳ね返るノコノコに当たったり、水面から跳ね上がってくる巨大プクプクに喰われたりしないように。

そのあとは、近くにⓅスイッチが出るブロックがあるから、それを探し出して踏むといい。一直線に並んでいたコインが、全部ブロックに変わって、ゴールまで一気に走って行ける！

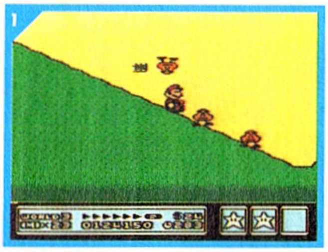
WORLD3-砦① 難易度 ★★☆☆☆ 砦のボス・ブンブンに会うまでにしっぽマリオになっとこう！



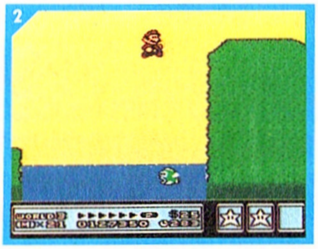
▲入口がいくつもあるぞ。困ったな　▲適当に入ると貯水池に落ちちゃう　▲適当に入ると貯水池に落ちちゃう　▲貯水池に落ちてもなげくなかれ！　▲キノコを取れるブロックが２ヵ所

WORLD3-4 難易度 ★★☆☆☆ 坂道すべって大ジャンプ

長い長ーい下り坂。✚キーの下を押してすべっておりよう。そして勢いがついたら、すかさずジャンプして、大きな池を飛び越えるんだ。もし勢いが足りないと、飛び越せずに池にボッチャンと落っこちちゃう。でも落ちても、隠れブロックがあるから、それを踏み台にすれば、渡れるんだけどね。できればダイナミックにひとっ飛びして欲しい場所だな。



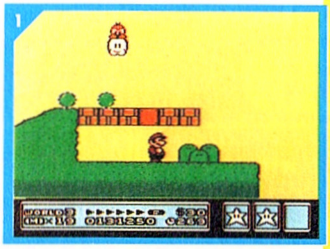
◀イキオイよくすべっていこう



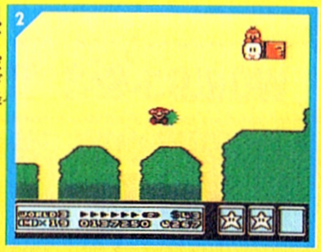
◀そしてジャーンプ！　飛んだ

WORLD3-4 難易度 ★★☆☆☆ ジュゲムをかわせ

ジュゲム登場。空高いところからパイポをポロポロ落とすイヤなヤツだね。はっきりいって、あまり構わないで、どんどん先へ進んだほうがいい。グズグズしてると、すぐまわりがパイポだらけになって身動きが取れなくなっちゃうからね。上から踏めばジュゲムは倒せるけど、またすぐ復活するし、無視して先を急ぐに限る！



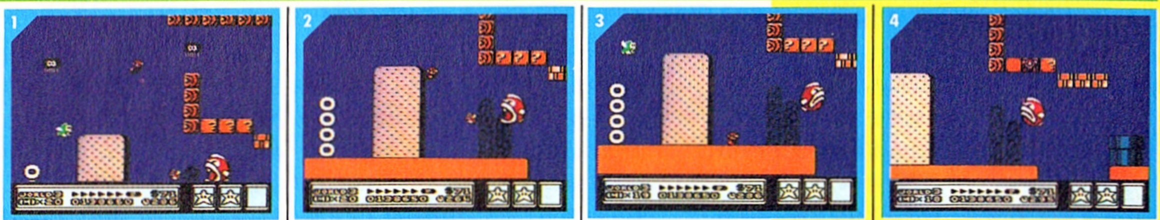
◀パイポが降りまくりまくり



◀ゲーッ、やられちゃったのよ

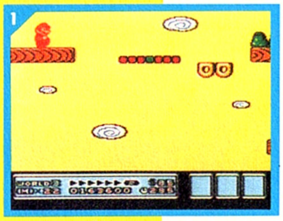
WORLD3-5 難易度 ★★★☆☆ 巨大プクプクに触れないように進む！

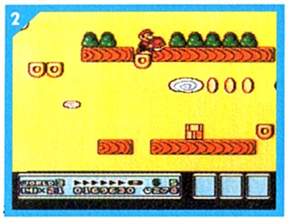
水中深くにいる巨大プクプクは、口からマメプクプクを吐く。だから巨大プクプクがマリオの方を向いてるときは御用心。少し待って、背中を向いたら、その脇をソーッと泳いで通り過ぎよう！

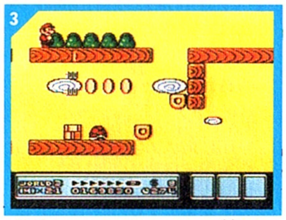


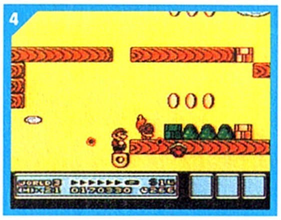
▲小さいマリオならクラゲの間へも　▲マメプクプクを吐くのに注意！　▲背中を向けてるときがチャンス！　▲無理にブロックを叩こうとすると

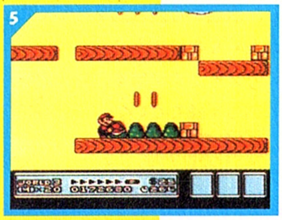
WORLD3-6 難易度 ★★★☆☆ 強制的に流れていく、背景の中でマリオのするべき行動とは

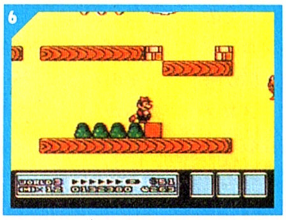

▲くるくる回るリフトがある！

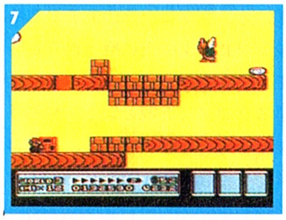

▲ノコノコを蹴とばすとな～んと！

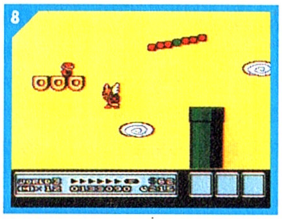

▲勝手に10コインブロックを叩くよ


▲ちくわリフトで下へ降りよう！


▲そしてノコノコを踏んで蹴る！


▲はっぱを取ってしっぽマリオに


▲アイスブロックを投げるべし

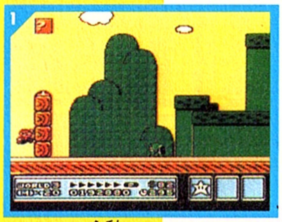

▲回転リフトが邪魔なんだよねー

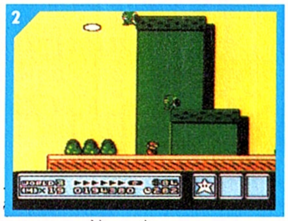
ここもまた、背景が勝手に流れていってしまうコース。でもいろいろと楽しみの多いコースでもある。

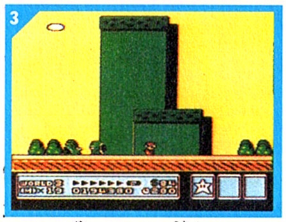
まずオモシロイのが、蹴とばしたノコノコを利用しての、10コイン叩き。マリオは直接手を下してるワケじゃないのに、得をしてしまうという……。これは楽しいね。

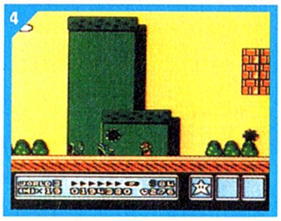
また回転リフトやちくわリフトが多く、それらを上手に使うコトが要求されるんだ、ココでは、つまり指先のテクが試されるのさ。

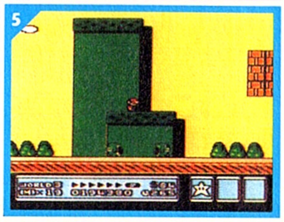
WORLD3-7 難易度 ★★★☆☆ シューリンガンを投げるガボンはこうして倒せ！


▲スタート地点にキノコがあるよ


▲ガボンが上から降りてくるー


▲タマを吐くガボン。近寄るな！


▲タマを投げてくるガボン。イヤッ


▲上に逃げれば、とりあえず安心よ

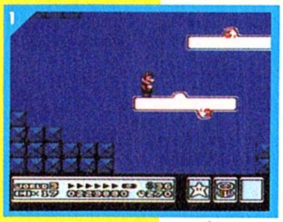
無視してどんどん進め

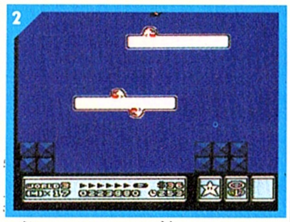
スタートしてすぐ、つまりマリオが最初に立ってるブロック。これが実はボヨヨーン！　とはじけるブロックで、中にはっぱ（キノコ）が入っているんだ。これは、常識として取ってからスタートしなきゃねえ。

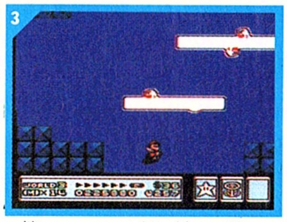
この7コースは、新キャラクターのガボンが登場する。ガボンは、マリオと同じ高さにいて、目の前にマリオがいることを確認すると、口から自分の体と同じくらいもある、シューリンガンというタマを吐く。そして、それをマリオめがけて、投げてくるんだ。シューリンガンは、地面から少し上のところを飛んでいくので、小さいマリオなら、あえて避けなくても、マリオは頭の上にヤリ過ごすコトができるけど、大きいマリオのときは、ジャンプするか、しゃがんで避けなくちゃならない。

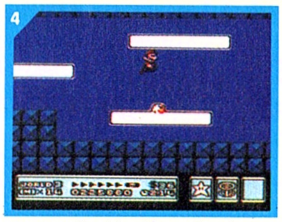
ガボンにシューリンガンを投げられないようにするには、ようするに同じ高さのところに立たなきゃいいワケで、より高い場所か、低い場所に行くと、ガボンはきわめてオトナしくなっちゃうんだ。

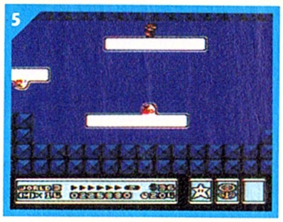
WORLD3-砦② 難易度 ★★☆☆☆ 壁おばけのネッチーの間をくり抜けていこう！


▲こんなとこに立ってたら危ないよ


▲小さいマリオなら上へいくもよし


▲大きいマリオは下を泳いで進もう


▲ここは真ン中を泳いで通り抜ける


▲でも小さいマリオなら上も通れる

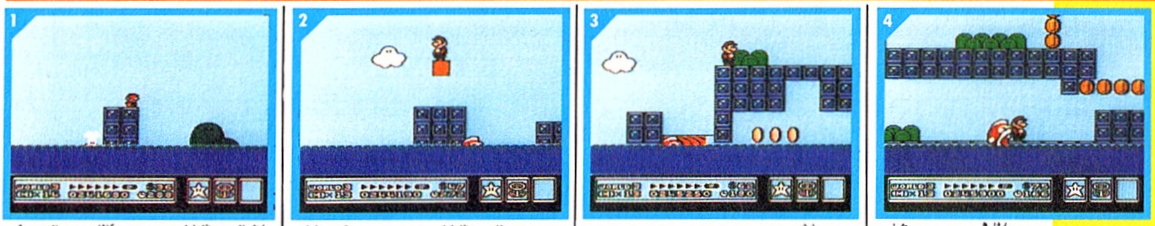
壁が突然盛り上がる！

白い壁がありますが、はてナニかいる気配が……。そう、ココでは、白い壁からも敵キャラクターは出現し、マリオの行く手を邪魔するのだった！

その名はネッチー。壁がムクムクと盛り上がり、ひとつの生き物として動き出すんだ！　もちろんネッチーに当たれば、マリオはミスになるけど、白い壁自体は、タダの壁。ナニをしても大丈夫だ。それに、ネッチーも決して壁から離れて追いかけてくるようなコトはないから、注意深く通れば、本当は何の心配もないんだよ。ま、でもね。コースの舞台は水の中だから、マリオの微妙なコントロールに少しコツがいるね。あんまりイイカゲンにAボタンを押して泳ぐと、すぐ頭をネッチーにぶつけちゃう。小さく速くAボタンを押して、真っすぐ泳ぐように心掛けてもらいたい。

また、小さいマリオのときは、狭いすきまを通ると、楽ちんなんだ、実は。そこは壁のすぐそばなのに、ネッチーは出てこない。だから安心して通れるというワケだ！

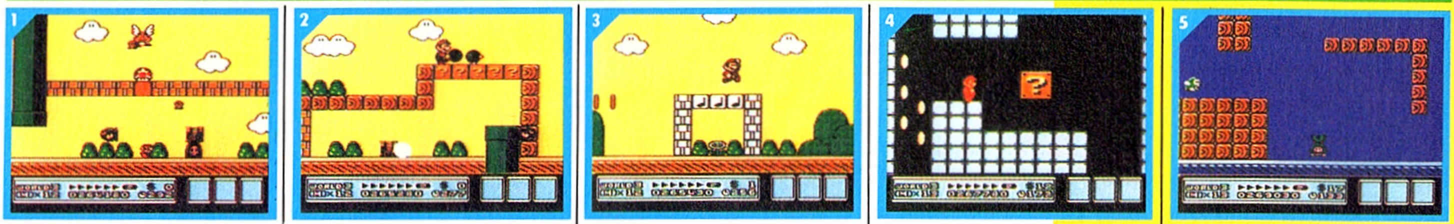
WORLD3-8 難易度 ★★★★★ 水面の満ち干きに合わせたアクションが必要だぞ



▲満ち干きが激しいので高台へ避難
▲潮が満ちてきたら高台へ逃げよう
▲さっさとゴールしたいなら上へ…
▲下コースは危険だけど…

前半の４ワールド中、３本の指に入る難しさの[8]コース！ コインを全部取れば隠れキノピオの家がでるけど、ここはひとつ無理をしないで、さっさとゴールインするコトを考えたほうがいいと思うよ。

WORLD3-9 難易度 ★★★☆☆ 地上にはボム兵、地下にはプクプク、さあどおする？



▲子持ちパタクリボーがウルサイ！
▲下の土管に入ると近道なのよー
▲真ン中のオンプブロックの中身
▲巨大[?]ブロックを発見。中身は？
▲カエルマリオなら移動が速いよ

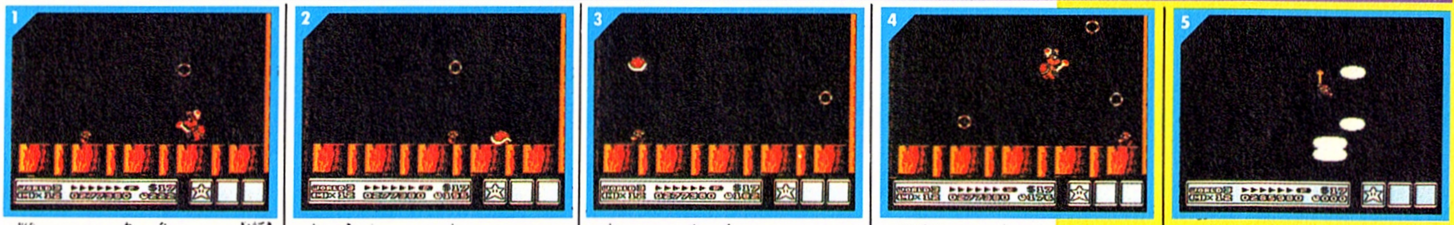
巨大[?]ブロックを探せ

地上を歩いてくコースと水中を泳ぐコースが一緒になった、お得(?)なコースがここ。

スタートすると、イキナリ難しいのが、キラーとパタクリボーの攻撃。ここには、キノコ（はっぱ）もあるし、それはぜひ取っていきたいんだけど、パタクリボーのバラまくマメクリボーに、まとわりつかれた瞬間に、ヨコからキラーにどつかれるというパターンが実に多いんだ。

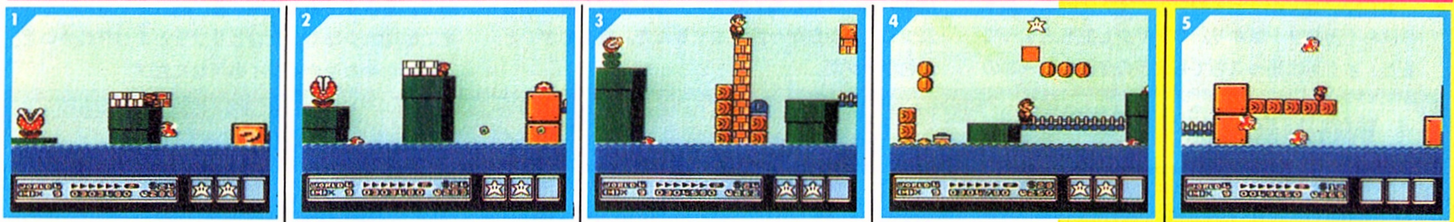
ま、そのあとはわりと素直に進んでいけると思うんだけど、水中に入ったら、右へ進んでいいのか、左へ行ったほうがいいのか迷うかも知れないな。だってどっちにも進めるんだもの。正解は右へ行くんだ。ただし左へ左へ泳いで行くと、イイ場所に寄れるよ。巨大は[?]ブロックのある部屋に行けるんだね。こいつの中身は、教えてあげられないけど、アイテムの１種というコトだけ言っとくよ。

WORLD3-船 難易度 ★★★★☆ 女コクッパは強い！輪をくぐり抜けて踏みつけろ！



▲女コクッパは輪を投げてくる強敵
▲輪に気をつけて、踏んでやれ！
▲踏むたびに輪を投げてくるんだ
▲最高３つまで輪が増える。やだな
▲３回踏んで退治すれば、杖は戻る

WORLD4-2 難易度 ★★★☆☆ Ⓟスイッチは忘れず踏んで、一気に走り抜け！



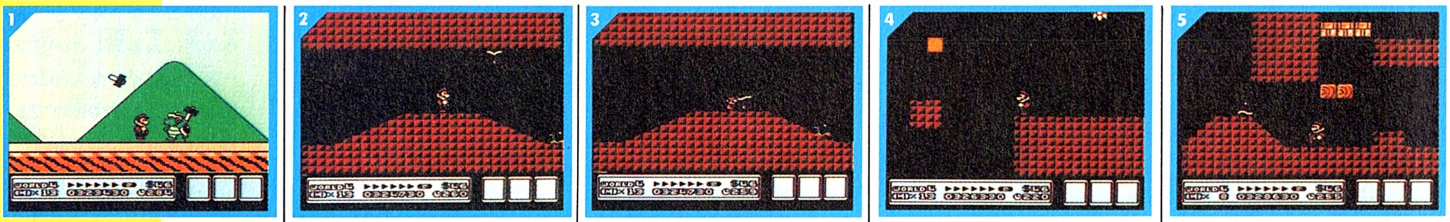
▲アイスブロックを投げて[?]を叩く
▲キノコがでたーッ！ 取るんだ！
▲むき出しのⓅスイッチを踏め！
▲そしてすぐスターを出して取る！
▲一気にゴールまで走り抜けよう！

スターを取らねば……

なーんと！ 巨大の国にも水面が満ち干きするコースがあった。

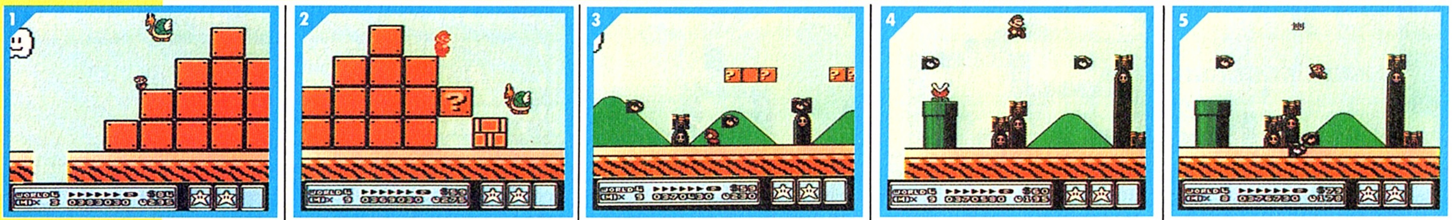
でもワールド３の[3]や[8]コースほどイジワルじゃないから、平気平気。アイスブロックを投げて、キノコを出して取ったら、Ⓟスイッチが最初から出てるところがある。それを踏んで、すぐそばにあるスターの入ってるブロックを叩こう。叩くときに、ブロックの左寄りを狙わないと、せっかく出たスターが海に落っこっちゃうので注意すること。このスターさえ取れれば、あとはカンタン！ ひたすら走って走って走り続ければ、スターの効力がなくならないうちに、ゴールの手前まで行けてしまうんだ。本当、ワールド４のなかでは易しいコースだよ。

WORLD4-3 難易度 ★★★☆☆ さかさメット&トゲゾーが天井からボロボロ



▲肥満ブロスを2匹倒して土管へ
▲天井にはりつくさかさメットが
▲マリオに近づくと落ちてくるぞ
▲さかさトゲゾーまでやってくる
▲この狭い所にメットが2匹！

WORLD4-5 難易度 ★★★★☆ 戻ってくるキラーを踏みつつブロックを叩くんだ



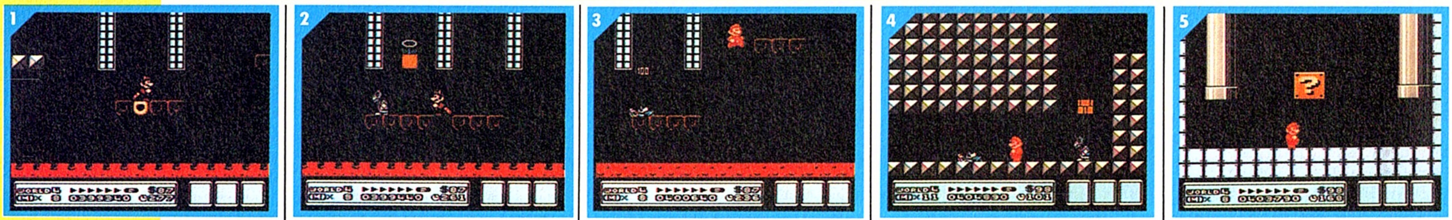
▲スタート直後のパタパタが強敵
▲このパタパタを利用して?を叩け
▲キラーがたくさん発射される！
▲上に1個ブロックが見えるが…
▲キラーを踏み台にして叩こう！

タヌキスーツを探そう

⑤コース。スタートしてすぐ、山形になったブロック群を、パタパタが跳ねてくる。こいつが結構、クセモノなんだよね。これ、マリオがパタパタよりも高くジャンプして、上から踏んでしまえばいいんだけど、パタパタが高いところからやってくるモノだから、なかなかうまくいかないんだ。慣れないうちは、スターを使って一気にかけ抜けちゃったほうがいいかも知れない。

さて、その先は砲台がしこたまあって、ボンボンとキラーを発射してくるんだ。ところが驚いたコトに、キラーのなかには赤いヤツがいくつか混ざっていて、ヤツらは1度マリオの前を通過しても、振り向いて戻ってくるんだ！ なんてヒキョーなヤツ！ ただし、Uターンするのは画面内にいるときだけだから、さっさと先に進んでキラーを画面の外に消してしまえば、赤くても戻ってはこないよ！ イエイ

WORLD4-砦② 難易度 ★★★☆☆ ちくわリフトが落ちる！カロンを踏み台にしてハイジャンプ



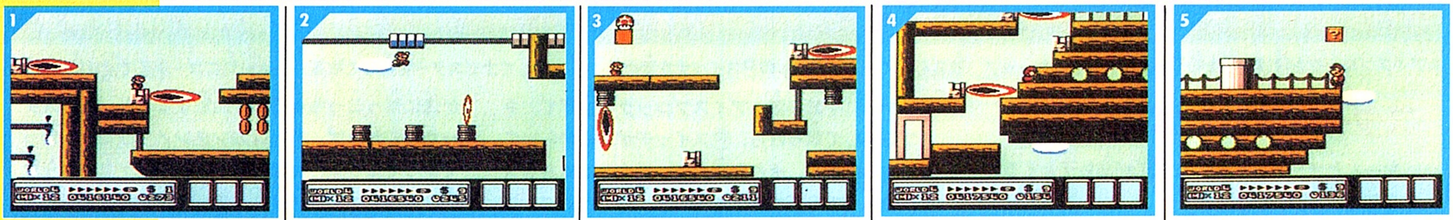
▲ちくわリフトに長居は無用だ
▲フチに立つと落ちないんだ……
▲カロンを踏んでハイジャーンプ！
▲ここで✚字キーの上を押すと、
▲いろいろお得な隠れコースへ行く

秘密の入口もあるんだ

ちくわ、ちくわ、ちくわ…… マグマの上にあるのはちくわリフトばかり。つまり少し立ち止まってると、すぐ下に落っこちてしまうのがこのコースの特徴だ。同じ場所にとどまるなら、ジャンプを繰り返して、リフトを落下させないようにしなくてはいけないよ。それとちくわリフトも、すごく端っこに立つと、落ちなかったりもするんだ。覚えておくと便利なテクだ。

そしてさらにこのコース。目には見えない隠れコースへの入口がある。写真④のマリオが立ってる場所で、✚字キーの上を押すと、隠れコースに行くよ。そこは敵は少なく、土管とリフトと1UPの多いところ。なかなかオイシイ場所なんだ！

WORLD4-船 難易度 ★★★☆☆ 砲台から炎がボウボウ、ヒゲがコゲちまうよ！



▲炎を吹く砲台の上に立つマリオ
▲ナットからすべって落ちた！ゲッ
▲キノコを出して急いで取る！
▲土管手前の難関。あくまで慎重に
▲はっぱを取ってから土管に入ろう

大学受験を強烈にギャグった…「東大一直線」
小学生を熱狂の渦にまきこんでいる…「おぼっちゃまくん」
そして今
空前のペットブームにのって
小林よしのりが贈る傑作ペットギャグまんが
「忠牛ばっふぁ郎」
この名作が愛蔵版で登場！
本当にバッファローをペットにしている家の
ルポやよしりんファクトリーの大図解など
スペシャル企画も満載で、全27編一挙大公開だ！



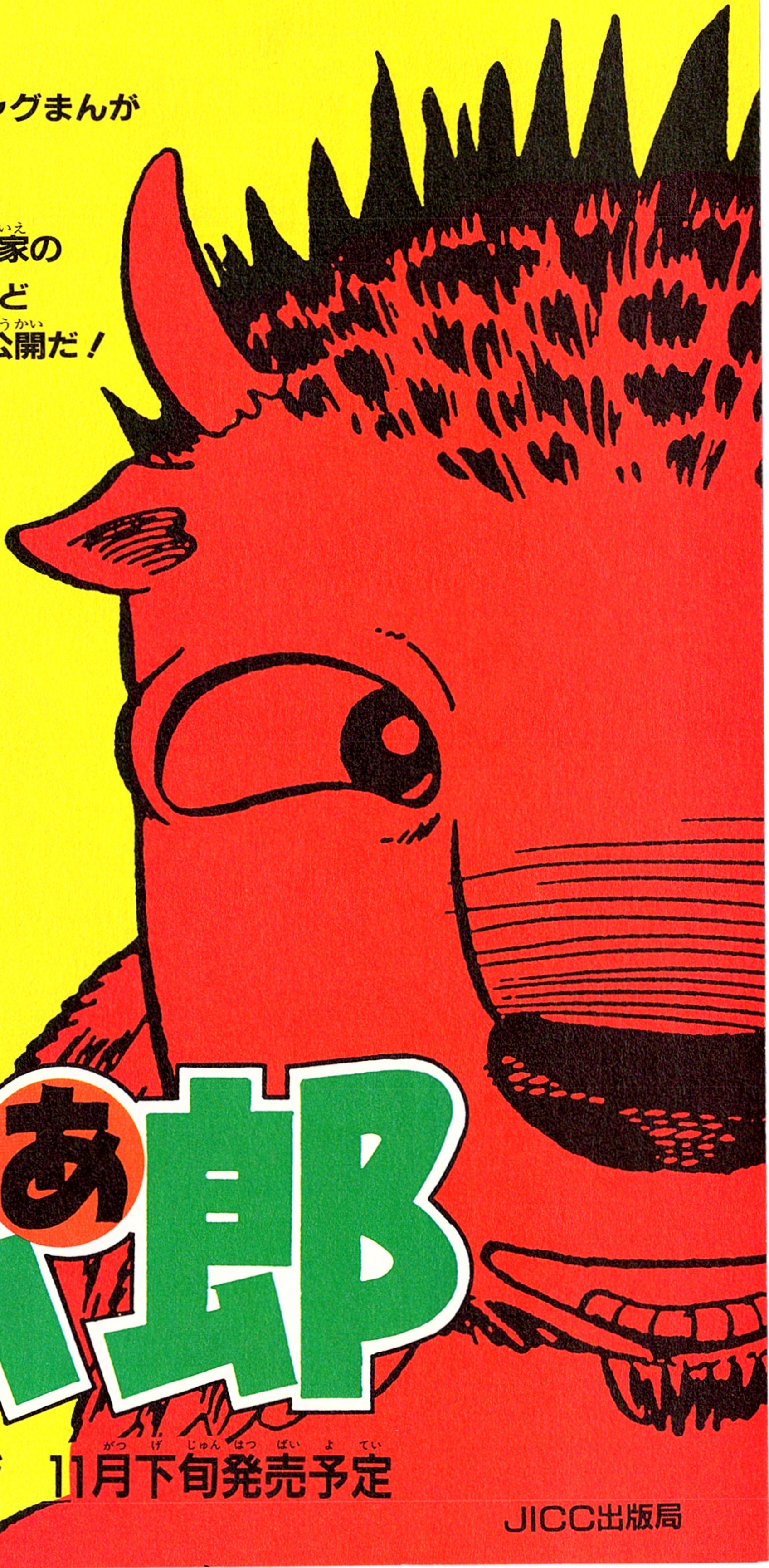
小林よしのり

傑作ペットギャグ

忠牛ばっふぁ郎

定価780円　A5判　248ページ　11月下旬発売予定

JICC出版局




ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
史実の迫力に、興奮。
シリアスアドベンチャーゲーム
ロムカセット
サン電子から、2つの
せきりゅうおう
赤龍王
予価5,500円
あなたの武運を、お試しなされ。
本宮ひろ志が描く中国史大ロマン。
ファミコン化決定!!
恐怖政治が遂行される中で、〝始皇帝死す〟の報が駆けめぐる中国全土で、反乱の火の手が一気に上がった。
この物語は、沛県泗水に住む若者〝劉邦〟が、一人の女性との出会いによって、天下をとるために波乱な人生を歩んだ足跡を、あなたが劉邦になり代って築き上げていくアドベンチャーゲームだ。
あなたが、中国史を歩く。
1月、発売と同時にあなたの戦いが始まる。
©SUN SOFT 本宮ひろ志 本宮企画 集英社
サンソフトクラブ会員募集中!
切り取り線
「SUN CLUB第5号」申し込み用紙
住所 〒 都道府県 TEL( )
フリガナ 氏名
男・女
生年月日 昭和 年 月 日
年令 才
勤務先・学校
赤龍王の情報がのっているサンクラブ第5号の欲しい人は左の申し込み用紙に記入して切手300円を同封してサン電子まで送ってね。



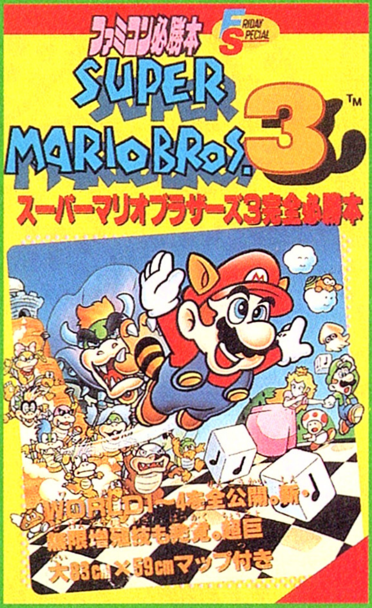
NEWゲーム出現。
ここまで笑えるゲームがあっただろうか。
ギャグアドベンチャーゲーム
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
なんきんのキャラクターが、続々登場。
どこを見てもギャグがとびだす。
バカ殿を探すのが、使命なのだ。
マンガを読む感じでプレイしろよ。
54シーンのお笑いファミコン。
もう笑いが止まらない。
＊なんきんからのお願い＊
やりすぎに、ご注意ください。
©SUN SOFT ©なんきん SEKAIBUNKA-SHA
ファンタジーゾーンⅡポスター(B2)プレゼント中！(先着300名様)
ファンタジーゾーンⅡのポスターが欲しい人は、300円(郵送料)分の切手を封筒に入れ、住所・氏名・年齢を書いてサン電子まで送ってね。
12月新発売！
テレホンサービス ☎0587(55)1120
サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野朝日250 TEL(0587)55-3500
資料請求券 FH-11a
抱腹絶倒アドベンチャーゲーム
なんきんのアドベンチア
ファミコンの文明開化を予言する
12月発売
定価3,200円

FRIDAY SPECIAL JICC出版局

フライデースペシャル80

SUPER MARIO BROS.™ 3 発売中

スーパーマリオブラザーズ3完全必勝本



定価390円

超巨大マップつき89cm×59cm



★WORLD1～4を全公開!
★新・無限増殖技発見!
★最短攻略ルート掲載!



79 大戦略
完全必勝本

基本操作から全マップ攻略法まで、プレイする人、必携のマニュアル!

定価380円



78 コナミックスポーツ インソウル
完全必勝本

ゴールドメダリストとなるための全14種目攻略法を完全伝授!

定価380円



77 イース
必勝ガイドブック

詳細冒険レポート&完全データ集、この一冊でイースの謎が解ける!

定価380円



76 ファミコンウォーズ
完全必勝本

全15面+隠しマップの大公開!世界一の軍事参謀になれる本

定価380円

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー

ファイナルファンタジーII

前評判がぐーんとアップして、本当に大丈夫かなあなんて懸念がちらっとよぎるけど、そんなものを吹き飛ばしてくれるイベントが目白押し。にくらしくもたいしたモンスターがバンバン登場して発売までもうちょっと。

文／RYOII

キャラクターの職業を決定するのは、キミの戦いかたなのだ！

ＦＦIIでは職業選択がなくて、パーティーのメンバーも決まっていたね。でも、メンバーは戦って成長していくうちに個性が出て、職業も決定していく。その個性はステータスの数値によって表現されるんだけど、もう１つ熟練度が大きな要素になっている。熟練度とは武器や防具の使いこなし度のことで、ソードを長く使っていればソード系の熟練度がアップして命中率や攻撃回数が増える。これをオノ系に持ち替えるとオノ系の熟練度は１からになってしまう。だから、なるべく同じ系列の武器を使うのが好ましい。ただし、武器はその人物の体力などによって向き不向きがあるから、ベストなものをセレクトしてあげよう。この熟練度は魔法にも設定されていて、魔法を使うごとにアップしていくんだ。これは戦闘中ばかりでなく、通常時に使用してもアップするからね。下の写真はわりとオーソドックスにキャラクターが成長しているんだけれど、何もこれにこだわる必要はない。たとえばマッキーは飛び道具で後ろからというのが正論ではあるが、攻撃を重視するなら彼女にブロードソードを持たせて全員前面攻撃をしかけるという手もある。あるいは魔法ばかり使わせてはやく一人前の魔法使いに成長させるとか、みんなもポリシーを持って、本当に個性のあるキャラクターを作ってみようネ。

また、ステータスに利腕があって両手を上手に使うようになっている。この場合、利き腕に武器を持たせ逆の手に防具を持たせるのが普通だけれど防具は持たせないほうが攻撃力が上がることもあるから武器防具の選択はいくつも試してみたほうがいいぞ。



はるく〈フリオニール〉



▲はるくはソード系の武器をあらかじめ装備しているので、その状態で戦闘をする。バランスのとれたステータスだ



▲これはバフスクの町を攻略したあたりのステータスだ。ＨＰ、ＭＰとも順調にアップしている。が、知性だけが……

まるい〈ガイ〉



▲まるいの武器はアックス。これは重いので両手で使うことにする。だから防具はもてないのだ

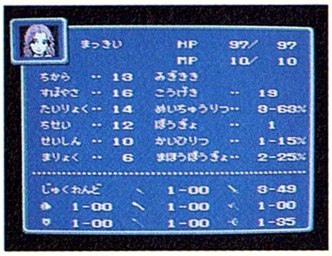


▲ＨＰのアップ率が３人のうちもっとも高い。力と体力も高いので強力な武器を持たせてりっぱな戦士に育てよう

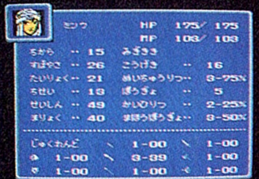
まっきい〈マリア〉



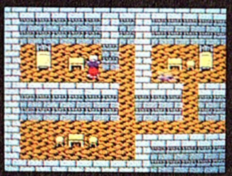
▲当初持っていた武器は弓だったので後ろへさげて攻撃していたんだけれど迫力不足なのでソードを持たせて前へ出した



▲３人の中ではやはり戦力的に劣るので白魔法を覚えさせて魔術師に育てるのもいいのではないかナ



▲ミンウは魔術師。白魔法のほとんどを使うことができる強い味方だ。戦闘中に味方を助けたり、死者をもよみがえらすことができるから、なるべく魔法を使うようにするといい



▲ちょっとハゲてるヨーゼフのおじさんは、まるい以上の力持ち。しかも、武器はパンチ！だから高い武器がなくたって平気。このおじさんも冒険の途中でとても重要な役割をしてくれるんだ

武器・防具、黒魔法・白魔法一覧それぞれの特長をしっかり覚えよう！

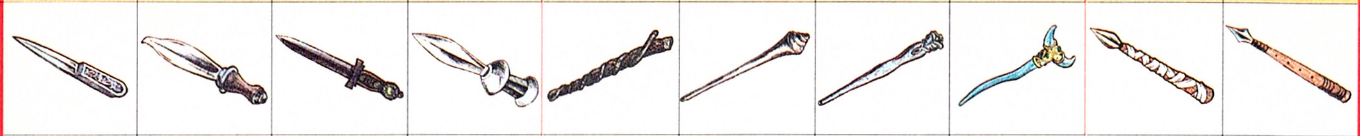
武器はナイフ系、メイス（杖）系、スピア（槍）系、ソード（剣）系、アクス（オノ）系に分けられる。攻撃の熟練度はこれに素手を足して７つに分けられている。また、防具の熟練度は盾使用時にアップしていく。

これらの武器や防具は主として町の武器屋や防具屋で売られているんだけれど、中にはどこかに隠されているものもあったりするからね。この武器は高価だから攻撃力がアップするというものではない。それを持つ外のステータスによっては無用の長物、かえって逆効果になることもあるからお金の無駄使いはしないように。最初のうちは、あらかじめ装備されている武器で戦ってもだいたい勝つことができるからね。購入はお金がだいぶ貯まってからにしよう。

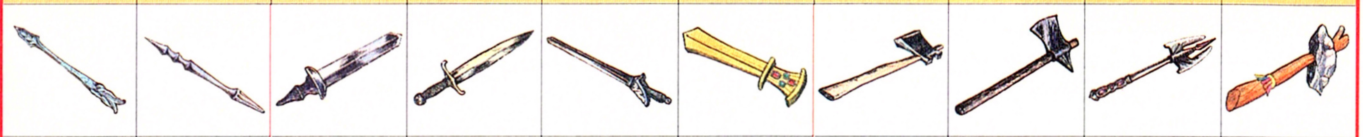
さて、この武器、防具以上によく理解しなければならないのが魔法だ。というのは、今回は魔法の本を買うことによって魔法が使えるようになるんだけれど、使うＴＰＯをよく考えないと、まったく効果なくＭＰを消費して損してしまう場合が少なくないからなんだ。

黒魔法中心にするか、白魔法をたくさん買うかによって攻撃法もかなり変わってくるからね。

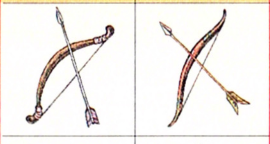
武器



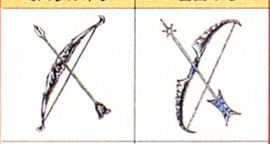
ナイフ	タガー	ミスリルナイフ	マインゴーシュ	つえ	メイス	ミスリルナイフ	ウェアバスター	ジャベリン	スピア
小型で軽量の持ちやすいナイフ	大型のナイフで攻撃力もある	ミスリル製のナイフで強力だ	回避率が高く左手で防御に使う	木製のつえで軽量だがもろい	金属製のつえで強度は高い	ミスリル製のつえなので強力	シェープチェンジャーに強い	短い槍で狭い場所で威力発揮	柄の長い槍で攻撃力がある



ミスリルスピア	トライデント	ブロードソード	ロングソード	ミスリルソード	古代のつるぎ	アクス	バトルアクス	ミステルアクス	魔人のおの
穂先がミスリルでできた槍	水中のモンスターに威力発揮	幅が広く両刃の短剣	幅が広く両刃の長剣	ミスリル製のロングソード	この剣で切られると呪われる	片手で簡単に持てる軽量のオノ	戦闘用のオノでかなり重い	ミスリル製のオノで破壊力十分	魔力が封じ込められているおの



弓	ロングボウ
木製の弓で威力はあまりない	強固な材質でできた強力な弓

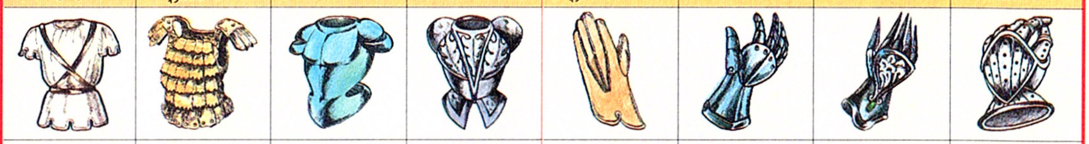


ミスリルボウ	盲目の弓
ミスミル製の魔法の弓だ	目につき刺さり相手を盲目にする

防具



バックラー	ブロンズの盾	ミスリルの盾	黄金の盾	皮のぼうし	かぶと	ミスリルかぶと	巨人のかぶと
軽くて持ちやすい皮製の盾	ブロンズ製の盾で防御力がある	ミスリルでできた強力な盾	黄金でできている光輝く盾	皮製のぼうしで頭部を保護する	木製のかぶとで帽子よりはまし	ミスリル製のかぶとで防御力大	巨人用なので重いが力アップ



ふく	皮よろい	ブロンズアーマー	ミスリルアーマー	皮てぶくろ	ブロンズのこて	ミスリルのこて	盗賊のこて
戦闘服で最初に身につける	皮製のよろいで服よりまし	ブロンズ製のよろいで重い	ミスリル製で軽くて強度がある	こてを保護する皮製のてぶくろ	ブロンズでできたこてで重い	ミスリルでできた頑丈なこて	すばやさがアップするこてだ

黒魔法

ファイア	サンダー	ブリザド	クラウダ	ドレイン	アスピル	フレアー	スリプル	スタン	ストップ
マグマの力を引き出し炎に包む	かみなりを集め稲妻を発する	敵を冷気につつみこんでしまう	敵の周囲に毒素を集める	敵のHPを吸い自分のものとする	敵のMPを吸い自分のものとする	原子融合したエネルギー発射	脳に作用して敵の抵抗をとめる	敵の神経をマヒさせ動きを停止	敵の時間を止め動けなくする

コンフュ	ブライン	カーズ	トード	ブレイク	デス	デジョン	バーサク	ヘイスト	オーラ
敵をこん乱させ同士打ちにする	敵を盲目にして命中率を下げる	呪をかけ攻撃力をにぶらせる	敵を蛙に変身させ無力化させる	敵を石像にしてしまう	敵の心臓を止めて殺してしまう	次元に敵をはじき飛ばす	興奮させて攻撃力を高める	速度を上げて攻撃回数を2倍	武器にオーラを加え攻撃力強化

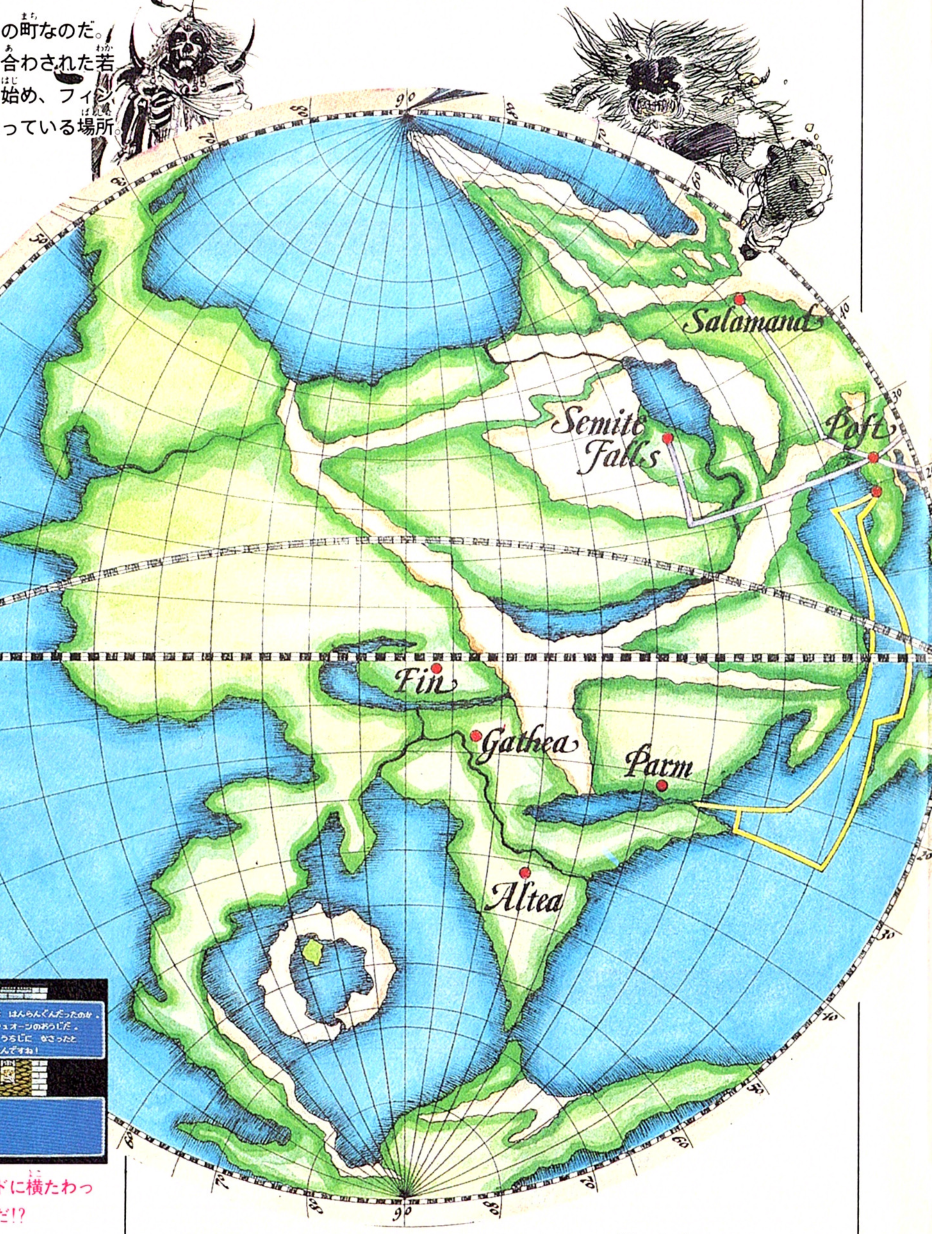
白魔法

ケアル	レイズ	バスナ	エスナ	バリア	ブリンク	プロテス	シェル	ヴァール	デスペル
生命力（HP）を回復させる	死者をよみがえらせる	マヒ、毒などの状態を治療する	死、石化などの状態を治療する	バリアを張って敵攻撃を防ぐ	分身の術で敵の攻撃を回避する	空気の膜を作りダメージ経減	魔法膜を張り抵抗力を高める	魔法の壁を作って黒魔法を防ぐ	敵のバリアを無にしてしまう

ミニマム	サイレス	アンチ	フォーグ	スロウ	チェンジ	フィアー	テレポ	ホーリー	アルテマ
一時的に小さくして無力にする	沈黙させて魔法を使えなくする	敵のMPをダウンさせる	呪文を忘れさせてしまう	神経を鈍らせ攻撃回数を減らす	相手と自分のHPとMPを入れかえる	恐怖を巻き起こして追い払う	ダンジョンから外へテレポート	聖なるエネルギーで打撃与える	究極の魔法と言われている

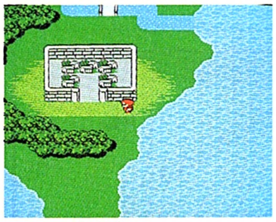
これが連絡船と飛空

ファイナルファンタジーIIのマップがどんと描かれているが、パルムの町から伸びているのが連絡船の航路、ポフトの町から4方向に伸びているのが飛空船の航路だ。連絡船は双方向だけれど、飛空船は片方向で目的地へ着くと帰ってしまう。が、飛空船でしかいけないところへ運んでくれるんだ。



アルテア

ここがＦＦIIスタートの町なのだ。数奇な運命によって引き合わされた若者たちはパーティーを組んで出発する。また、ここはフィン国王を始め、フィンの町から逃げてきた人間がたくさんいて、前半の反乱軍の拠点となっている場所。危うくなったら、すぐこの町へ飛び込んで避難しよう。



▲ここは反乱軍のアジトがある町だ。ここが本拠地となる



▲まず3人のパーティーでフィンをめざすことになる

ガテア

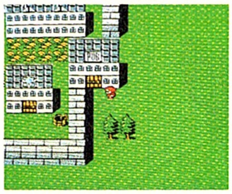
ここはアルテアとフィンの間に位置する小さな町だ。ここでは、フィンに関する情報を入手することができるんだ。

▶ここガテアはまだ帝国軍に侵略されていない。フィンへの途中で傷ついたら、ここで直してからフィンへ行くんだ



フィン

フィンは帝国軍に占領されていて、ショップも閉まっている。が、逃げ遅れた者もいるらしい。どうやらそこに秘密があるらしい。



▲町のはずれにパブの看板をかけた店がある



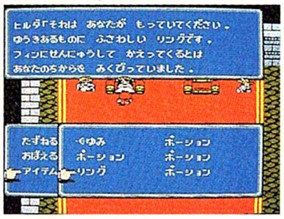
▲パブの中には話が通じる人間もいるようだ



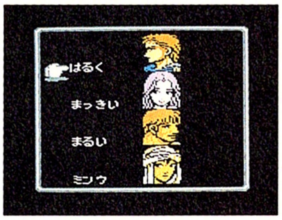
▲ムム、ベッドに横たわっている人は誰だ!?

アルテア

フィンで情報を手に入れて、アルテアに戻り国王たちと再会すると、戦士であることを認めてくれる。そして、スタート時にどこかへいってしまったヒラボウ（レオンハルト）の代わりにミンウが仲間に加わってくれるんだ。そしていくつか重要な情報が手に入るぞ。



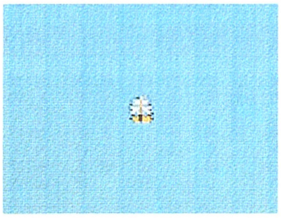
◀フィンから戻ってくると戦士として認められる



◀そしてミンウが仲間として加入してくれるんだ

パルム

アルテアの東に位置するここパルムは、まだ帝国軍に支配されていない自由な町だ。この町は港町でお金を払うと連絡船をポフトの町まで運航させてくれる。歩いてもポフトへ行くことはできるけれど、どんな敵に遭遇するかわからない。ここはちょっと出費しても連絡船に乗るのが一番だ。



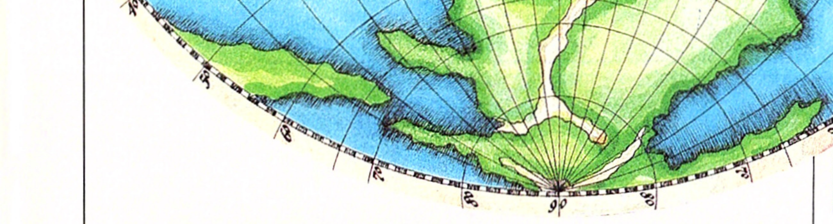
◀この海賊と交渉して船を運航してもらおう



◀船に乗ればモンスターに襲われずにすむのだ

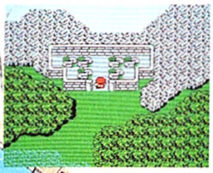
船の航路だ！

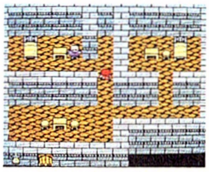


サラマンド

ここは雪の町サラマンド。この町の男たちはみんなセミテの滝の洞くつへ連れて行かれてどれいとして働かされているらしい。しかも、その洞くつでは帝国軍がミスリルを堀っているという。反乱軍の優秀な工作員、ヨーゼフがサラマンドに送られているが、なぜか彼は何も語ろうとはしない。一体、彼に何が起ったのだろうか。

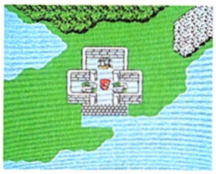

▲サラマンドでセミテの滝の情報入手


▲彼がヨーゼフだ。頭はうすいけど力持ち

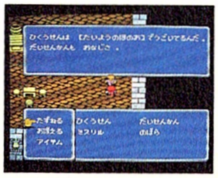

▲どれいとなっている男を助けに行こう

ポフト

ここには飛空船を所有する船長シドがいるんだ。お金を出せば、徒歩ではいけない場所でも連れていってくれるんだ。

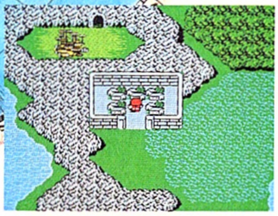

▲飛空船を飛ばしてくれる町ポフトだ


▲行けるところは４ヵ所。場所によって料金が違う


▲飛空船のことはシドが一番知っているんだ

パフスク

ここは現在反乱軍の制圧下にあって、巨大戦艦建造のための町なのだ。建造指揮にあたっているのが皇帝の片腕の１人ダークナイトなのだ。


◀ここがパフスクの町。巨大戦艦が建造されている

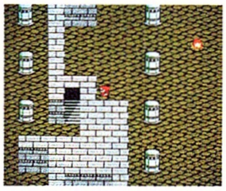

◀この町ではボーゲンのもとで人々は働かされている

カシュオーン

ポフトからシド船長の飛空船に乗って連れてきてもらえるここカシュオーンは、かつて繁栄をきわめた王国だった。しかし、帝国軍の戦いに破れ、いまでは人も住まない荒れ果てた城が残っているだけだ。

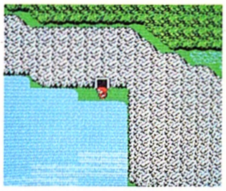

▲ここがカシュオーン。戦いに破れ誰もいない城だ

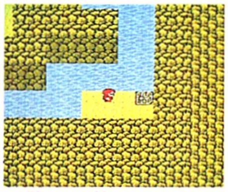

▲誰もいない城の内部に炎が！これは何を意味する？

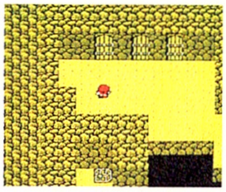

▲カシュオーン城の中には何か秘密がありそうだ

セミテの滝

滝の上の洞くつには、サラマンドの男たちが連れてこられて、どれいとして働かれている。内部は複雑な迷ろとなっており、ここで発掘されているミスリルは最下層でのみ採取可能だという。行く手にはモンスターが。


▲ここへは飛空船を使うかカヌーで来ることになる


▲洞くつの中にはところどころに宝箱があるゾ


▲とびらが３つ!?さてどのとびらを開けようかな？

©スクウェア、イラストレーション／天プロダクション

カセット／タイトー／11月25日発売／¥5800

TAKESHI'S SENGOKU-FWOONJI



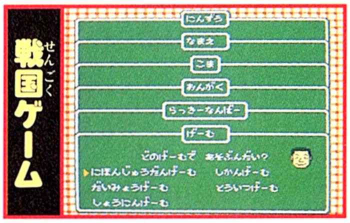
たけしの戦国風雲児

秋が深まるにつれてボードゲームのシーズンだなあ、と思う。やっぱり寒いと家に閉じこもりがちになるでしょ。そんなシーズンに合わせるがごとく、このゲームが発売される。バラエティにあふれたグッドな出来だ。

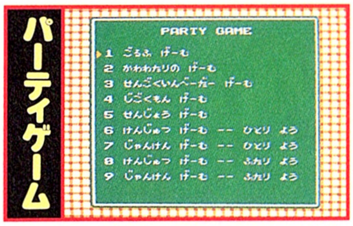
文／CB"スズパレード"成沢

メインは戦国ゲーム。その練習用のパーティゲーム。2つのモードだ

このゲームには2つのモードがある。ボードゲームとしての"戦国ゲーム"と、戦国ゲーム内にあるアクションシーンだけを集めた"パーティゲーム"だ。もちろんメインは戦国ゲームだけど、パーティゲームも練習しておかないと、勝てないぞ。



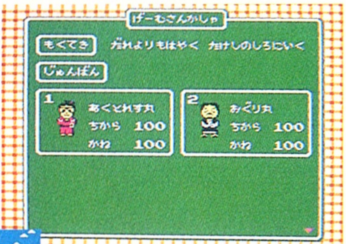
◀人数、名前、コマ、音楽……などを決めたら戦国ゲームのスタートだ。イベントが多いので、ちゃんとゲームを理解していないと少々ツラい



◀パーティゲーム、と名がついているけど、実は戦国ゲームのアクションシーン練習用モードだ。ここで腕を磨いて戦国ゲームで役立てよう

大名を目指すか、お金を貯めるか……戦国ゲームは5つのゲームがある

戦国ゲームはさらに5つの遊びかたができる。詳しくは右の表を見てもらえば分かると思う。全国統一が目的の3つのゲームは、ひとつの大きな流れに沿ったもので、浪人→(仕官)→侍→(大名)→大名→(統一)→全国統一というようになっている。要はどこから始めるか、ということだ。もちろん、仕官ゲームが一番時間がかかるのだ。



▲参加者は2名。それぞれの大まかな様子と目的が表示されている



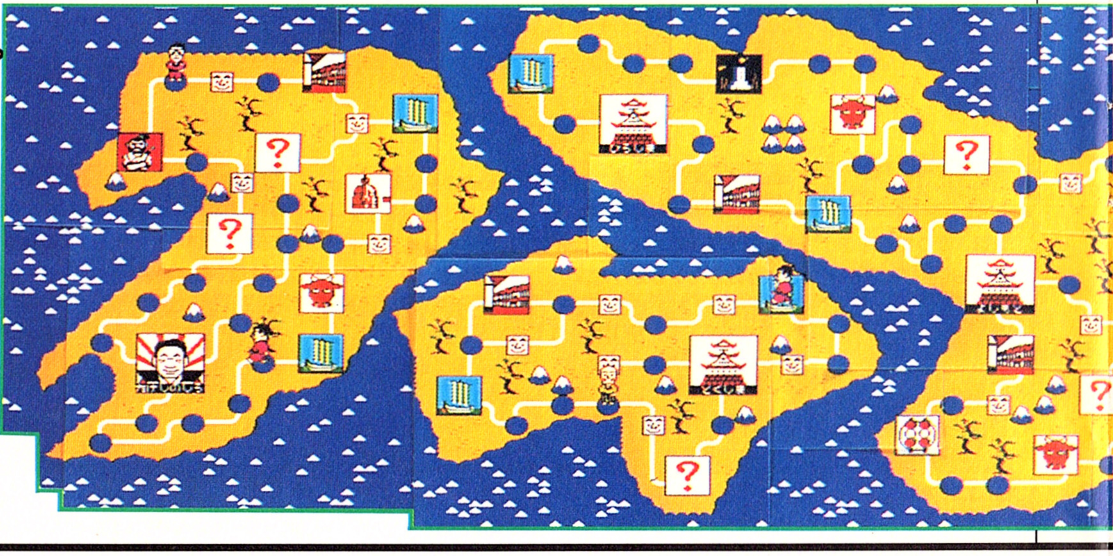
◀さて、どこへ行くか？ 目的をしっかり立てて進めていこう

全国統一が目的	仕官ゲーム	プレイヤーは浪人の状態からスタート。どこかのお城に仕官し、そして大名に成りあがる。最終的に全国統一した人が勝ち。
	大名ゲーム	プレイヤーは侍の状態、つまりすでに仕官した状態からスタート。大名に成りあがり、全国統一した人が勝ち。
	統一ゲーム	プレイヤーは大名の状態からのスタート。あとは全国統一するのみ。全国統一が目的の3つの中ではもっとも早く進む。
	商人ゲーム	大田城からスタートし、とにかくお金を貯めるのが目的。額は3千、5千、1万のいずれか。早く目標額に達した人が勝ち。
	日本縦断ゲーム	北海道のはずれ、網走城を振り出しに、九州のたけし城へ行くのが目的。早く着き、たけし城でのゴルフ勝負に勝てばOK。

◎日本全土ルートマップ

右のマップが戦国ゲームの舞台となる日本全土だ。とかくいろいろなイベントがちりばめられているのが一目で分かるよね。どのマークがどんなイベントなのか、またどこに何があるのかをしっかりとおぼえておこう。ゲームによっては、特定の場所へ行かなきゃならないとこもあるからね。神社とか茶屋とか、全国に1ヵ所しかないところは特に重要だ。

そうそう、ゲーム中では"まっぷ"というコマンドで全国図と、相手のコマの位置をつかむことができる。けど、詳しいイベントの位置や距離などはわからない。このマップを前に置いてプレイすればそういう事柄がすぐわかって便利なのだ。これ、意外に重要！



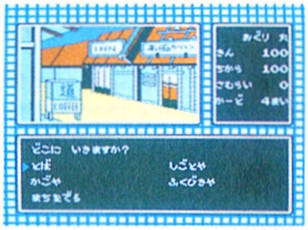
©TAITO CORP.／ビートたけし 1988

続々と起こるイベントの嵐！長い道のりだけどあきさせないのだ

このゲームの魅力は何といってもイベントにある。どこかで見たような人物が登場したり、かわいい女の子がいたり……。そういった楽しいグラフィックに加えて、内容もさまざま。例えば町には道場、賭博場、仕事屋、福引……などいろんなところでいろんなことができるのだ！　その他の場所もいっぱいある。民家、寺、神社など次から次へとびっくりするようなイベントがいっぱいだ。

また、アクションゲームのイベントもある。例えば各所にいっぱいある小さな四角の顔に止まるとたけしが登場して、ゴルフ勝負だし、城では軍勢を率いての戦国ジャンケンゲーム、その他パーティゲームにあるアクションも次々に出てくる。これらに勝つと負けるとでは大ちがいなのだ。

まあ、ボードゲームとしてはこれ以上ないってぐらいのサービスの良さ。イベントで楽しめるのはまちがいない。



◀町にやってきた。どこかの店に入ろうか……



◀賭場。オネーチャンとさいころで勝負！



◀仕事屋で地道にお金を稼ぐという手もある



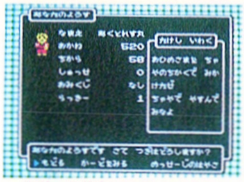
◀カゴ屋を使うと、3回だけ目の倍進むことができる





▲たけしマークに止まると、たけしが現れて……

◀ゴルフ勝負だ。一発でホールインワンすればカードがもらえるぞ



▲自分の状況をチェックしながらプレイしていこう



◀これは全体マップ。いまいち全体像がつかみづらい

▽ゲームをうまく進めるコツ　ポイントを上げよう



全国統一の3つのゲームにはそれぞれ侍ポイント、出世ポイント、人気ポイントというものがある。RPGの経験値のようなもので、このポイントが低いと仕官したり、出世することが遅れていく。しっかりと上げていくことが大切だ。

侍ポイントは道場での修業で勝ち進むこと、出世ポイントは仕えている殿様のゴキゲンを取ること、人気ポイントは治めている国の民に物やお金を与えて上げるのだ。

▽カードを効率良く使え



たけしとのゴルフ勝負などに勝つとカードがもらえる。なんと24種もあり、その効果はさまざま。これらのカードを上手に使っていくことが戦略の決め手だ。カードはコマンドで使えるもの6種類と、持っているだけで効果が上がるものが18種ある。1回使っちゃうとなくなるものもあるし、ずっと持っていられるものもある。自分がどんなカードを持っているか、常にチェックを忘れないようにし、ここぞという時に惜まずに使え。



とまあ、さまざまな要素がいっぱいつまっているこのゲーム。友達同志で冬の夜にコタツにあたりながらプレイするにはもってこいと言ってしまおう！

◀すべては自分が仕えている城を中心に進んでいく。誰よりも早く戦国の風雲児となれ！



ディスク／データイースト／11月下旬発売／¥3300

PACHINKO GRAND PRIX

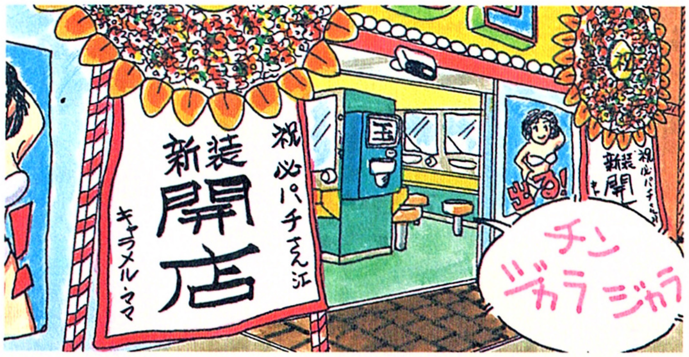
パチンコGP

たかがパチンコ、されどパチンコ。日本全国パチンコ人口3000万人。この麻薬的魅力にとりつかれた人々のために、決して子供ダマシではない超本格的なゲームが出る。これは、醍醐味を知った大人の貴方に捧げる1本だ。

文／S－MAN

パチンコに目的性を持たせた

今までにもパチンコのゲームはいろいろとあったけど、単調さが目立ってイマひとつパッとしなかった。パチンコという素材自体は決してつまらないものではないんだけど、要はそのおもしろさをどこまでファミコンならではのアレンジで引きだせるか。このゲームは、全国のパチンコ店を通してグランプリを開催、優勝を争うという目的性を持たせたところがキメ手なのだ！



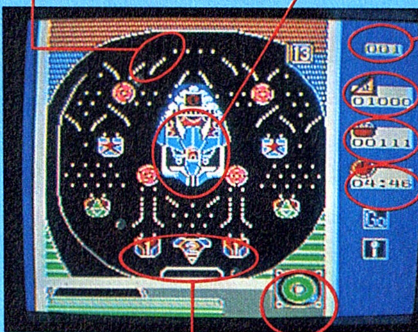
超本格的な釘調整システムだ！



▲トレーニングといっても単なる練習モードではな～い。釘の1本1本まで微調整ができる本格釘調整モードなのである

モードは、全8地区のステージを勝ち進んでいくグランプリ（実戦）モードと、釘調整の練習や時間制のプレイができるトレーニング（調整）モードの2種類。特筆ものは、モノホンのパチプロも顔負けの、釘調整ができちゃうところ。グランプリモードのほうでは、釘を見て台を選ぶ方式だから、この釘の見方次第でかなり勝負が左右するのだ。気分はもう完璧にパチプロ！

ヒコーキ台を例に各部を説明する

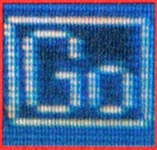


- まずはこのあたりに注目して、玉の流れを調節する。真ん中に寄せるのだ
- 真ん中のヤクモノ。中央のVゾーンに入ると、アタック開始。開閉を繰り返すのだ
- 1回の出玉の数。これは1回に13発ずつ出る
- 打ち止めの予定数。条件により変動する
- 自分の持ち玉。打ち止め目指して頑張ろう
- 残り時間。制限時間がある場合に使用される
- チャッカー始動口。ここに入ると、ヤクモノの羽が開く（1は1回、2は2回)。ヒコーキタイプのいちばん重要なポイントだ
- 電動ハンドル。✚の左右で強弱を調節。常にベストポイントへ流し込むように調節しよう

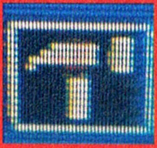
アイコン&コマンド説明

機能かたくさんあるから、使い勝手も気になる　となると、アイコンを採用して操作性をアップするという、新アイテアも欠かせない　フレイスタート前に、台を選ふ・釘を見るなどの一連の動作はもちろんのこと、フレイ中でもセレクトホタンを押せはアイコン指示が可能なのた（本選ては台の選択もてきる)たたし、途中て台を移動するのは、実際のハチンコ店さんてもあまりいい顔されないのと同しく、このゲームてもいい結果は期待てきない　最初に十分に台を吟味して、悔いのないフレイをしてもらいたい

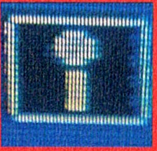




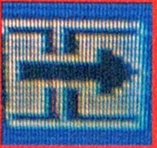
スタート
ゲームスタート。✚を入力して、玉を打ち始めよう。微妙な調整をね！



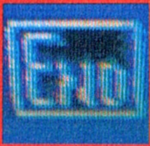
釘調整
サフ画面に切り替わり、釘調整かできる（トレーニングモードのみ)



釘を見る
サフ画面に切り替わり、釘の1本1本、台のすみずみまて見られる



台選択
台を選択できる場合は、これてほかの台を呼び出すことかできるのた



終了・中断
途中て止める場合や、中断するときに使う。すると下のコマンドが出る



SAVEする
現在の状態をそのままセーフできる。グランプリではコマメにセーフを！



SAVEしない
現在の状態か不本意な成績だった場合は、無理にセーフしなくてもよい

パチンカー必見の釘調整機能で、今日もひたすらお勉強



◀プレイゲームでの成績は記録としてセーブされる

まずはトレーニングモードで、ゲームの感覚や釘の見方を覚えてもらいたい。ただし釘の見方といっても、よほどパチンコが好きならともかく、一般的にはよくわからないもの。だが、ひとたび覚えてしまえば、実際のパチンコにもある程度は流用できるはずなので、面倒がらずに勉強しておくと得だ。

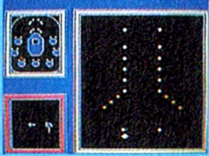
プレイゲーム

プレイゲームは、時間制と打ち止め制の2種類がある　時間制は、1～10分のうちから選択　出玉数を競い、ハイスコアは記録される　時間無制限の打ち止め制は、500～5000発の中から選択　ただしスコアは記録されない

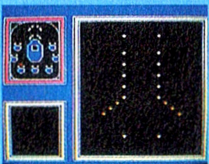


釘調整

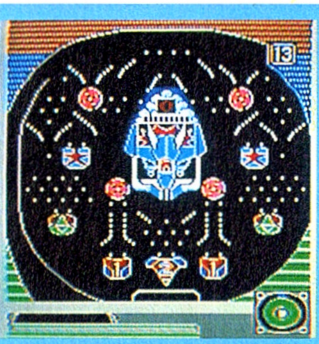
釘の調整は、基本型の3種類の台で行なう。まず台全体の画面より、部分部分の位置指定に移り、そして各部分の拡大画面が表示される。1本1本の細かい調整が可能なのだ。



◀台の各部分の拡大画面が表示され、調節したい部分を指定

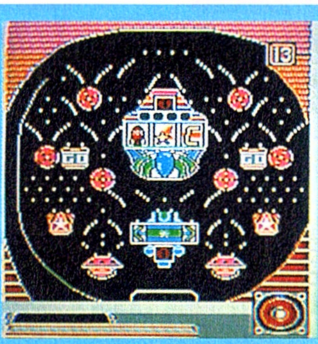


◀小さなトンカチで釘整。8方向に釘を傾けられるぞ



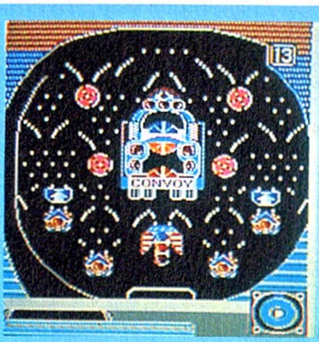
スカイファイター

ヒコーキ台の代表格である。この台のポイントは、センターヤクモノへの寄りと、チャッカー始動口(1と2)の命釘を見ることだ。1の命釘は、ハカマから垂直に玉が落ちるように。また2の場合は、穴の上の命釘がきれいなトライアングルを描いている程よい。



コズミックファイター

現在の主流のフィーバー台だ。普通は釘というよりも出目の確率を分析するものなのだが、あえて釘を見るとすると、やはり回転始動口の命釘につきる。左上の始動口からくる誘導釘と、中央のチャッカー上のトライアングルが決め手だ。よく回る台を選ぶこと。



スーパーコンボイ

いわゆる一発台なのだが、完璧ではない。ダブればパンクするのだ。これは、ヤクモノの上の命釘（天穴の下の左右の穴）へ、いかに寄せて入れるかが最大のポイントだ。誘導釘を見よう。いったん入ってしまえば、右へ思いっきり強く打ってパンクを避ければよい。

全国のパチンコ店を渡り歩くパチプロたちのグランプリ

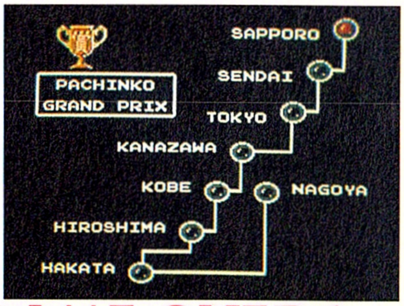


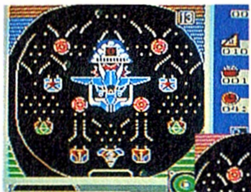
◀3名分の名前が登録できる。みんなで楽しもう



▲案内のコンパニオンギャルは、各地区で違うコが用意されている。もちろん、台の種類にもいろいろなものがあるのだ

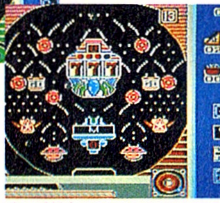
札幌を皮切りに勝ち進み、目指すはパチンコ発祥の地・名古屋へ。各地区の大会は、予選・本選・決勝戦の3部に分かれている。予選は、持ち玉100発で、制限時間5分間で規定玉数以上を出すこと。次に本選は、3～5台の中から1台を選び、打ち止める。持ち玉は100発。そして決勝は、持ち玉100発で3台全台を打ち止めなければならない。（ボーナス点アリ）





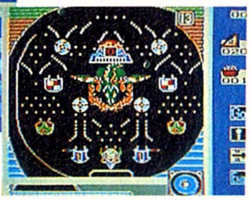
予選

台の選択はできない。与えられた台で、制限時間内に規定数の玉を出さなくてはいけない



本選

台の選択ができるので、よく回りそうな台を吟味しよう



決勝

どっちにしろ全台打ち止めにしなくちゃならないので、先によく出る台からつぶしていく。ボーナス点もつくしね

GAME OVER!!



◀失敗しても、こ〜んなにカワイイ画面が…

札幌 → 仙台 → 東京 → 金沢 → 神戸 → 広島 → 博多 → 名古屋

※画面は開発中のものです　©1988 DATA EAST CORP.

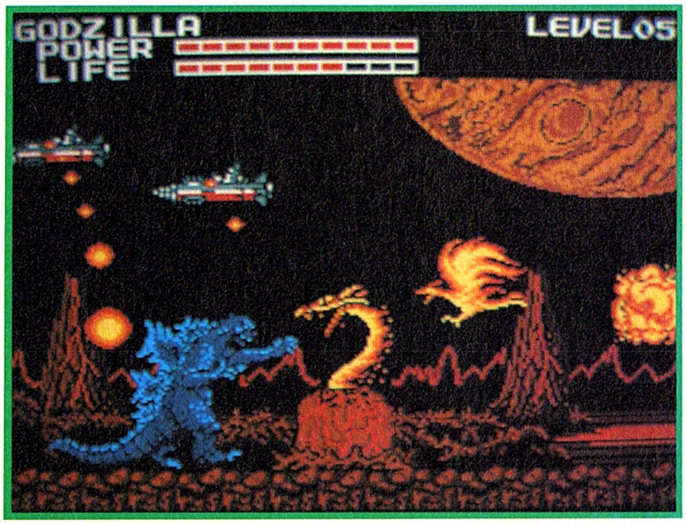


ゴジラ

新宿の高層ビル街に出現したゴジラは、何か小さく、悲しげに見えた…のは新作「ゴジラ」の映画。やっぱりゴジラは地上最強の怪獣王であってホシイ…というのが怪獣マニアのネガイなのだそうです。ロマンだなや。

文／ウサンクサー山田

キング・オブ・モンスター登場



近未来2XXX年…太陽系惑星軌道上の外周を回る冥王星と海王星の位置が入れ替わる年のこと、地球はX星人の宣戦布告を受けた。彼らは宇宙怪獣軍団を操り、全宇宙の支配を企てる超凶悪宇宙人野郎共だ！　これに対抗すべく地球側は、地上最強のモンスターといわれるゴジラ、そしてモスラを送り出した。地球の平和を守るためには、数数の惑星で戦い、敵の本拠地であるX星をタタキツブさねばならないのだ。

はたして、地球の2大怪獣は人類に再び光をもたらすことができるのだろうか？　今、ゴジラの壮絶な戦いが始まろうとしている!!

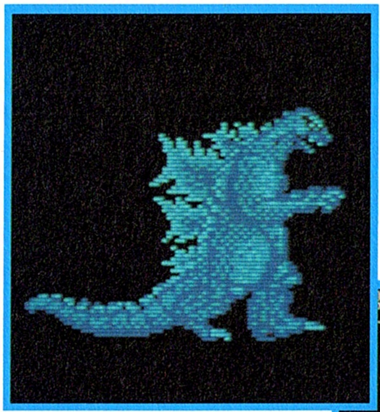
というストーリーで始まるこのゲーム。自衛隊を操作してゴジラを退治するゲームを想像してたヒトは多少コシがくだけたかもしれないけど、自分がデカイ怪獣の立場になって敵を破壊しまくれるというのもナカナカ気持ちイイモノだぞよ。

結構アクティブなゴジラがイカス

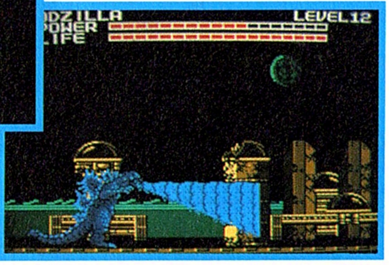
プレイヤーが操るのはゴジラとモスラの2匹。それぞれ特長のある多彩なアクションがウリだ。また、画面左上にあるパワーメーターの分だけ強力な必殺攻撃（ゴジラ…放射能、モスラ…毒粉）ができるぞ。ただし、これらは一度使うと再び使用できるようになるまで時間がかかるので、使いドキをよく考えよう。また、この必殺攻撃のパワーや、ゴジラ、モスラの体力は敵をたくさん倒してレベルを上げることによって増やせるんだ。敵とはドンドン戦って、バンバン強くなろうじゃないか。なあ。

では、まずはワリと複雑な操作方法からいこう。

ゴジラ



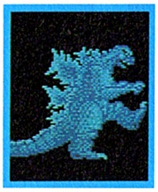
▲言わずと知れた超有名怪獣。モチロン知ってるよね



▶スタートボタンで超強力な放射能を吐く。ゴーッ

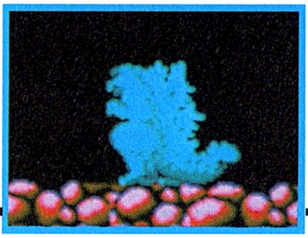


▲Ⓐボタンでパンチ。鮮かなジャブ



▲Ⓑボタンでキックだ。ガスガス

▼下＋Ⓑボタンでクルッと回転、長いシッポで敵をひっぱたくぞ。ゴーカイ



モスラ



▲かつてはゴジラと死闘を演じたあの怪獣だ。今回は仲よく手を組んでX星人と戦うぞ



▲Ⓐまたは Ⓑボタンで眼からタマを発射する。ジミな武器



◀これはハデ！　大きな羽から毒粉をまき散らすぞ。スタートボタンで使用できる

シミュレーション要素もあるざます

ゲームフィールドは、右の写真のようなヘクス（六角形のマス）で構成され、プレイヤーはゴジラとモスラの２匹をコマとして、マップ上のどこに移動するかを決めるんだ。ヘクス内の地形にはそれぞれ移動必要量が定められていて（例えば火山は平地より多くの移動能力が必要）、ゴジラとモスラは自分の移動能力内のマス数しか動くコトができないってワケ。うーん戦略的だなあ。



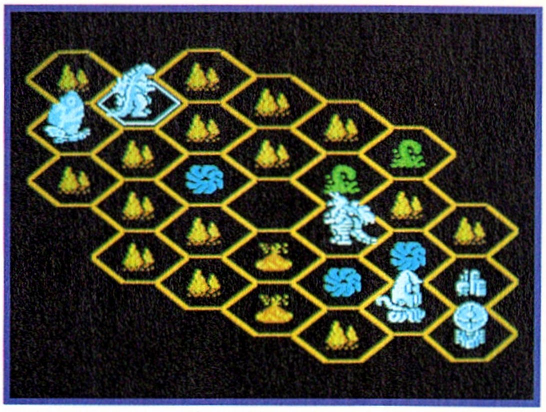
▲一匹ずつしか動かせないからまずどちらかを選んで移動！



▲移動が決定されると横スクロールの戦闘シーンに。進め！



▲敵を倒しつつ右端までたどり着けばそのマス目はクリアーだ



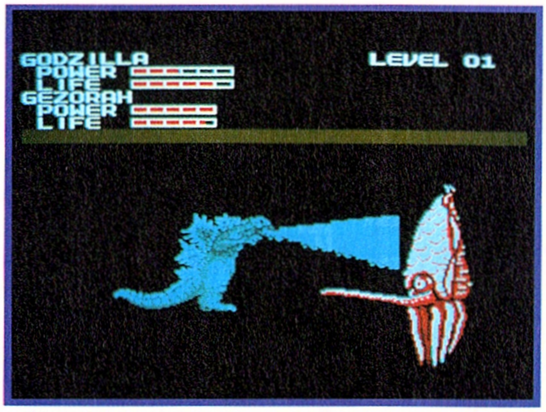
▲実は、プレイヤーの目的は敵怪獣退治ではなく、マップの一番右下の基地へたどり着くことなんだ。ここへ来れば１面クリアーだぞ

タイマンで怪獣ケンカバトルだ

フィールド上にはもちろん、敵の怪獣のコマもある。移動はプレイヤー（ゴジラ・モスラ）と一回ずつ交互におこなわれ、オタガイにジリジリと移動していくわけだ。そして、フィールド上で敵の怪獣と接触（となり合わせの位置になる）すると！　巨大怪獣VS巨大怪獣のド迫力バトルシーンに突入だ!!　相手のライフ（生命力）をゼロにした方が勝ちだが、制限時間内に勝負が決まらないと引きわけとなり、マップ画面に戻ってしまう。その時はこっちが優勢なら再び戦い、劣勢であったなら逃げて、体力を回復するなどの作戦をとるのがいいだろう。持てるチカラとワザのすべてを出して勝負にイドムのだ！



▶敵怪獣をサケて通ってばかりいてはレベルも上がらないし、だいたいオモシロくない。戦え戦え！



▲敵と接触すると、巨大怪獣同士の一対一の対決が！　ただし40秒の間に結着がつかないと勝負は引きわけになってしまうよ

これできみも怪獣博士 ひみつ大百科

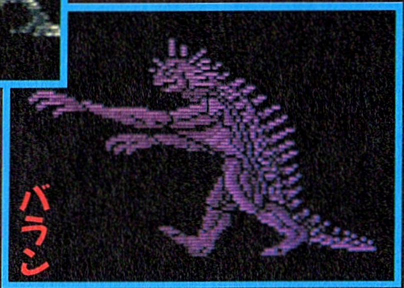
このゲームで注目したいのはヤハリ昔なつかしの東宝特撮映画キャラの総出演。それもかなりリアルに迫力充分の大きさで再現されているからスバラシイ。怪獣マニアならウレシサのあまり両眼からナミダを滝のように流して脱水症状になってしまうんじゃないかと思うくらいのデキだ。てなわけでその怪獣タチの中でも特に有名なヤツラを何匹か紹介しよう。



▲伸縮自在の腕を持ち、ゴジラの動きを封じる。キチャナイのであまり近づかない方がイイ



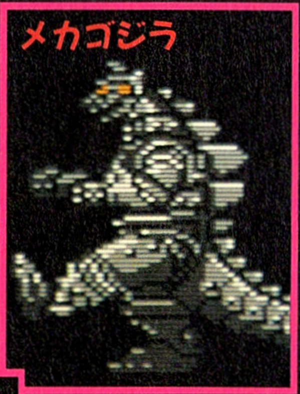
◀ロボット怪獣。動きは遅く、攻撃も単純だが、目から発射するアイビームは強力だ



▶飛び道具は持たないが、スバヤイ動きとパワーで勝負する運動部的怪獣である



◀モゲラ同様、こいつもロボットだ。突然ムネのトゲが突きでて、回転ノコギリになるというイヒョーをついたワザを持つ



▲ゴジラのロボット版といえるだけあって、ゴジラとほぼ互格の破壊力を持つ。強力な相手だ！



◀普段は身が低いが、ゴジラの攻撃をかわした瞬間にジャンプしてくるというコスイやつ

©東宝・東宝映像／©1988 TOHO CO.,LTD.



ディスク／タイトー／発売中／¥3300

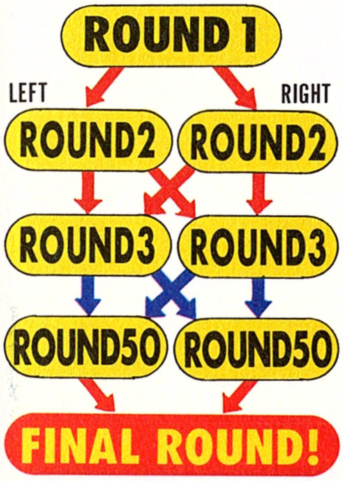
YU MEIZU

遊メイズ

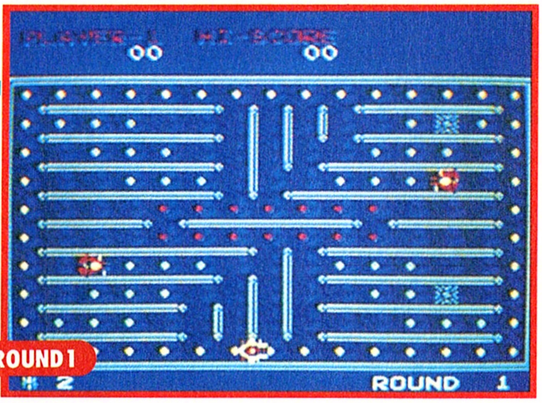
秋もだいぶ深まってまいりました。こうなってくると、ど〜しても秋の夜長を退屈せずに過ごすためのゲームが欲しくなります。そこで！ おもしろくってアキのこないオススメのゲームを、おひとついかがでしょうか？

文／S-MAN

パックマンタイプのゲームなんだ



コイツは、基本的にはパックマンなのだ。画面上のドット（エナジープレート）の上を通ってすべて消すと、クリアして次の面にいけるタイプ。当然、オジャマキャラが追っかけてくる。で、これにはアイテムがある。しかも敵をビシビシ撃てるレーザーとか、いっぺんにドットが消えちゃうのとかの。おっと、こりゃあブロックくずしからアルカノイドに進化したのと同じなわけね。おもしろかったゲームタイプをベースに、今入れられるエッセンスを加えた、確実におもしろいゲームなのだ。



総画面数は100面。かなりてごたえアリ！

ゲームモードがいっぱいあるのもウレシイかぎりだ。１Ｐ・２Ｐ、コンティニューはもちろん、オリジナル面を作れるエディットモードもあるしね。となりゃラウンド数もググッとグレードアップして、総面数なんと100面。それもアルカノイドでみせた画期的なアイデア、クリア時に左右別々のラウンドを選べるってやつだ。まぁ見た目が割とジミだから、どっちがどうだっていう実感は、やらなくちゃわかんないだろうけどね。ドットの種類だって３種類あってさ、タダモノじゃないんだよね、コレ。ちなみにエナジープレートの種類は、１度の通過で消えるノーマル、２度の通過で消えるメタル、消すとアイテムが出るパワーの３つ。アイテムが意外と出てくれるから、けっこう気持ちよくプレイできるんだ。



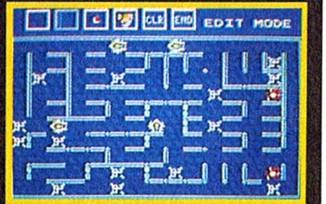
▲地下組織に捕われた弟を救出するために、姉さんが迷宮をクリアするという設定



◀こんなにたくさんモードがある。遊べますっ

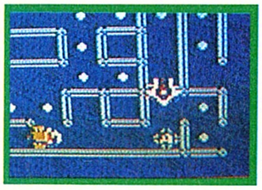
EDIT MODE

このテのゲームの場合、だいたいエディットモードが標準装備なのね。５パターン分セーブできるよ。じっくり時間をかけて大作を創ってちょ。



パワーアップアイテムを最大限に活用するのだっ！

アイテムを手に入れると、バ〜ンと有利になるのも、これのイイところ。敵を倒せないジレンマから一気に解放される快感……。う〜ん、やっぱこうでなきゃいけませんね。追いかけられる立場は、いい気持じゃないもんねぇ。



◀アイテムが出現したらすかさず取るのだぞ

スピードダウン



敵のスピードをダウンさせるんだ。１個取ると１段階スピードダウン。４段階まであるのだ

プレイヤーエクステンド



プレイヤーのストックが一機追加されるんだ。よーするに、1upっていうことだぁね

クラッシュ



画面上にあるすべてのノーマルプレートが消滅。同時にメタルプレートも耐久力が１つ減る

アーム



バリアが付いて、１回ミスしてもセーフになるんだ。最高４段階までパワーアップするぞ

ハイパーアーム

最強段階（４段階め）のアームを得た状態が持続する

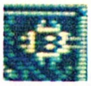
サンダーボルト

画面上のすべての敵を、一瞬にして消滅させてしまう

ハイパーキャノン

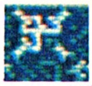
フェンスを破壊できるレーザーが装備できるんだ

ブレイク



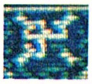
ドットを全部消さなくても左右のハッチが開いて、次のラウンドに進めちゃうんだ

アザールート



このアイテムを取った場所に非常口みたいなのが出現して、チャレンジングステージへいける

レーザー



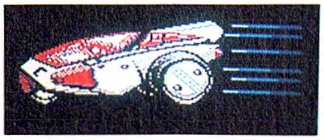
敵をビシビシ倒せるレーザーが撃てるようになるんだ。これがかなり使えるんだよね

レインボー



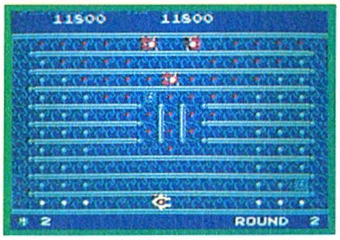
写真のRの文字が出現し(動き回っている)、取るタイミングによって右の３つの効果が現れる

時間をかけてじっくりとりくもう

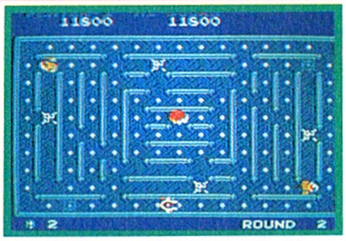


なんせ100画面もあるもんだから、各画面の違いを簡単に説明することはなかなか難しい。とにかく基本はすべて同じだからね。新しいラウンドにきたら、まずいったんポーズをして、攻略ルートをあらかじめ頭ん中にインプットしておく。もちろん、敵の動きだって関係してくるわけだから、敵の出現位置（1度死んだ敵は、倒された位置から再び出現する）もすかさずチェックしておこう。一応、捕われた弟を迷宮から助け出すっていう目的もあることだし、コンティニューしながら気長に全面クリアをめざすって感じでプレイしようよ。

ROUND 2

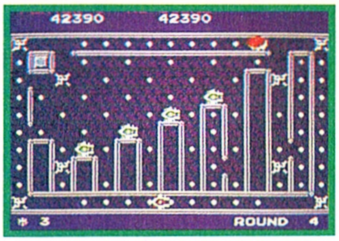


▲フェンスが横方向に切れ目なく延びているので、敵のいないスキにすばやく通ろう

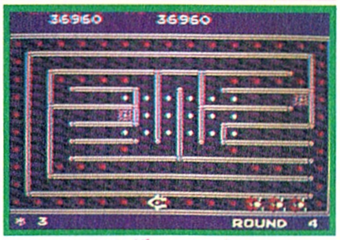


▲一見難しそうに見えるけど、抜け道がいっぱいあるので、意外とクリアしやすい

ROUND 4

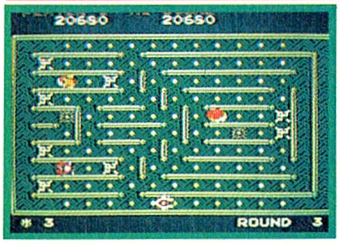


▲外周のドットを取るとき、ノーガナイザーの動きに注意。内側は楽にクリアできる

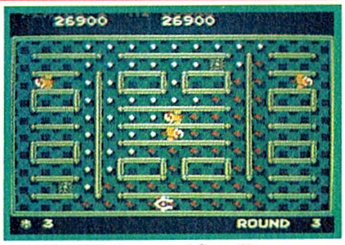


▲ベラドンナが束になって追っかけてくる。逃げる方向を考えながらドットを消そう

ROUND 3

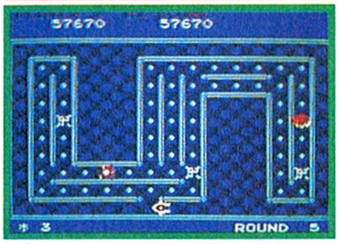


▲地形が少し複雑。ところどころにあるタイムボムを利用して、敵をやっつけよう

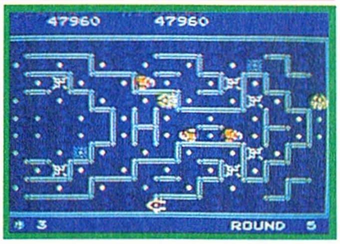


▲構造は単純だけど、動きの速いウッドローズが4体もいるので、油断は禁物だ

ROUND 5

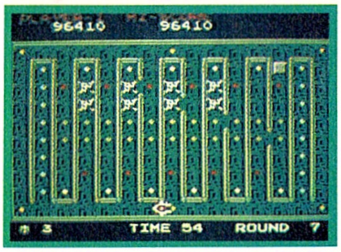


▲敵が2体しかいないし、単純な構造なので、手をわずらわすことなくクリアできる



▲ドットの位置がまとまってないので、コントローラー操作を確実にしないと苦しい

チャレンジングステージ



アザールートというアイテムを取ると、その場所に入り口らしきものが現れるんだ。そこに入ると、このチャレンジングステージへいけるってわけ。これは一種のボーナスステージで、得点獲得はもちろんのこと、クリアすればなんと次のラウンドに進めちゃうんだ。失敗すれば元のラウンドに戻るぞ。

…そして10ラウンドめをクリアすると！

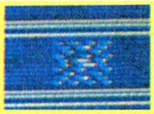
10ラウンドぶんクリアするごとに、迷宮に住んでいるガムカンってヤツが出てくる　こいつは弟を救出するためのヒントをくれたり、アイテムをくれたりするいいヤツなんだ　苦労して10面ぶんクリアしたかいがあったなって思わせてくれる親切設計だね



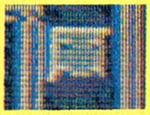
敵キャラ＆障害物をチェックしておこうぜっ！

画面上には、行く手を阻む障害物や敵キャラなどがウジョウジョいる。その性質をよく研究しておいて、とっさの判断力でうまくかわしていこう！

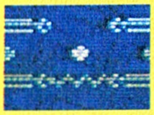
障害物



ワープスポット
同じ形のほかのワープスポットがある位置へワープするんだ



オブストラクトスポット
これがあると通過できない。おまけに反転させられてしまう



電磁バリア
バリアが張られていて、アームがないと通過できないのだ



開閉フェンス
開閉を繰り返すフェンス。開いているときに通過できる

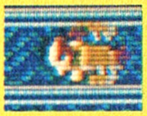


タイムボム
この上を通過すると、そのあとすぐに爆発するぞ！

敵キャラ



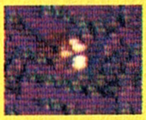
ベラドンナ
後ろから追いかけてくる。向かい合うと反転するんだ



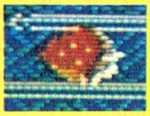
ウッドローズ
4秒毎に2秒間の点滅を行ない、点滅中は触れてもセーフ



ニトライト
常に右側のフェンスを伝うように移動している



メテオ
3分以上同じラウンドにいると、画面の外から出現する



ダツラ
触れても命は助かるが、自機のスピードが、ダウンする



ノーガナイザー
自機とはまったく正反対の方向に動いている

© TAITO CORP.



神宮館電脳九星占い

当たるも八卦、当たらぬも八卦、星占いであなたの人生をピタリと診断してしんぜよう——と、いうことで、なんとファミコン版星占いが登場しちまったのだ。それも由緒正しき古代中国の"九星術"がベースなんだぜい！

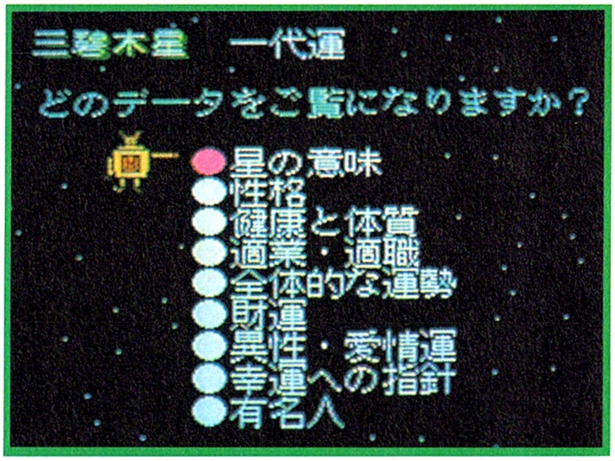
文／ニョクマム古橋

神宮館開運暦のファミコン版です

"神宮館開運暦"って知ってるかな？ そう、年末になると全国の書店に一斉に並ぶ"暦"だ。発行部数は1200万部、この数字はね、ほとんど常識の外の超大ベストセラー的ウルトラD級部数ってことになるんだ。およそ日本人10人に1冊。ファミコンの普及台数と同じぐらいだね。

そして、今回コレがファミコンに移植されてボクらの前に登場したってわけ。それも史上初のJIS第1・第2水準漢字ロムを搭載し、画面数にして4000面、文字数にして8万字の圧倒的な量のデータがギッシリと詰まっているんだ。

"神宮館開運暦"の人気の秘密は、なんといっても古代中国に源を発する"九星術"にある。365日の毎日の運勢、年度別、日別の運勢、男女相性、一代運などが微に入り細を穿ち個別に解説されていて、これがすっごく好評なんだね。ファミコン版では、そこんとこの部分が簡単に占えるよう、ずいぶん工夫されていて"にわか占い師"になれること受け合い。

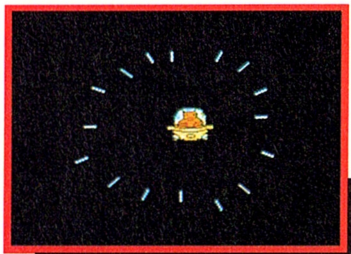


▶まずはこの占いメニューの中からセレクトね

とりあえずアイドル工藤静香クンをシミュレートしてみよう



▲タイトル画面でスタートボタンを押してやると、流れ星がスーッと落ちてきて、ああキレイだなと



▲と、可愛いロボットくんが宇宙船に乗ってやってくる。お急ぎのときはすぐにスタートボタンね



◀工藤静香クンの生年月日は、1970年4月14日だから、この数字と、"女"を入力してやりましょ



◀て、静香クンの星は"三碧木星"。この星の意味は一代運の星の意味を呼び出せば教えてくれるぞ

えー、ではこの辺で占い方をちょっとシミュレートしてみましょね。モデルケースは今、人気絶頂のアイドル工藤静香クン。さてさて彼女の運勢は……？

まず、タイトル画面でスタートボタンを押すと、画面上に流れ星がキラリ。すると、CHIPS氏デザインのロボットが宇宙船に乗って飛んでくる。そのままほっとくと（またはスタートボタンを押すと）、占いたい人の生年月日を入力してくれっていうメッセージが出るから、これに従って✚ボタンとⒶボタンで西暦の誕生日と男女の別をインプットしてやりましょね。すると、だ。インプットされた人の星（九星占いだから、星の数は9種類あるわけよ）がなんであるかが表示されるっつう寸法。で、ここから占いたい項目を選べる画面（右記参照）に移行するから、テキトーにチョチョイと選択してやれば、自由自在に色ンなことを知ることができちゃうわけなのだ。

ちなみにBGMはあの後藤次利大先生。工藤静香クンの『FU-JI-TSU』も作曲してる。これもなにかの御縁でしょう……とわけのわからんことを言いながら次の説明に進んでみましょね。

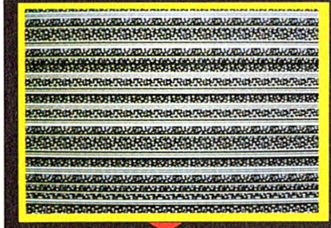
ファミコンボタンをピッと押せばどんな事でもピタリと当たる



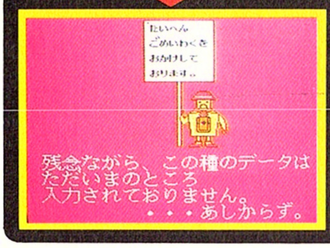
占えるメニューはなにしろたっくさんある。これだけのことがわかれば人生恐いもんなし。特に日運は圧巻。1999年までの毎日の運勢が占えるってんだからオドロキだよね。それに気になるアノ娘との相性診断も0～100％の相性度として占える。0％ではバイバイされちゃうけど、ま、そんなときはあんまし気にしないに限る。それぞれの内容は、たいてい文章で画面に知らせてくれるんだけど、これがけっこうシビア。決してユーザーに媚を売ってないんだ。だからちょっとカチンとくるけど、ミョーに説得力があるのも事実、けっこう本格的なんだ、コレが！ 新しいソフトの流れをビンビンに感じさせてくれるぞ。

男女相性を同性でやると…

掟破りのワザ(!?)で男女相性を同性でやっちまうと大変なことが起こる。電脳ってのはけっこうマジメで、いかがわしい関係はどうやら認めてないよーなのだ


◀おっと、いきなり画面がクローズアウト!?!?!?!?

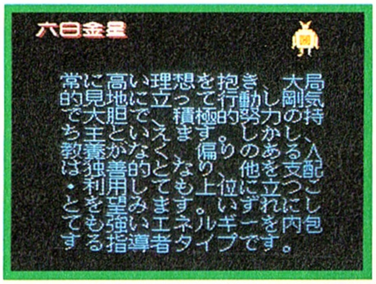

◀女同士、男同士の禁じられた愛の、その、あの……



◀で、その種のデータは入力されてないだってサ！

- **一代運**
  - **星の意味** — 星は"九星術"の名称でもわかるとおり、9種類ある。占う人の星がどんな意味を持つかを教えてくれるわけ
  - **性格** — どんな性格の奴かを鋭く突いてくるぞ。美点だけじゃなく、欠点もしっかりと指摘されちゃう。ウウ、恐い
  - **健康と体質** — どんな病気にかかりやすいか、体質はどうかといった点を具体的に病名なんぞをあげながら教えてくれるぞ
  - **適業・適職** — これぞアンタの天職、といった職業をズバリ解答してくれる。なかにはとんでもない職業がまじってるかも
  - **全体的な運勢** — 一生の運勢の流れを教えてくれる。何才位でどんな転機が現れるかも併せて表記されるぞ
  - **財運** — お金もーけができるかできないか、どんな点に注意すれば貧乏人にならずにすむかなどをアドバイス
  - **異性・愛情運** — その人の愛情のあり方、示し方などをシビアに指摘。離婚する確率が高いとか大きなお世話的情報も……
  - **幸運への指針** — どうやったら幸福になれるか、その人なりの生き方なんちゅーものをおごそかに宣わってくれちゃう
  - **有名人** — 同じ星にどんな有名人がいるか、政治家、学者、小説家、哲学者のあたりから数名ピックアップされる
- **年間運**
  - **年運** — その年、1年間の運勢を占ってくれる。内容は多岐にわたり、どんな年になるかの全体像が浮き彫りに
  - **対人・愛情** — その1年間の対人関係、愛情運を示してくれる。ドキッとする大胆な内容も。当たったらはまりそう
  - **健康** — 1年間の健康運。どこに注意したらいいかなんてこと(例えば風邪に注意とか)もアドバイスしてくれる
  - **財運・事業運** — お金が貯まるか、事業(仕事)がうまくいくかといった点を答えてくれる。これってのも㊥運勢だよね
- **月間運**（1月～12月） — 月間運ってのは読んで字のごとく、1年間を月単位で割った、1ヵ月ごとの運勢のこと。けっこう詳しく教えてくれるし、注意点とかもしっかりアドバイス
- **日運**（1月1日～12月31日） — 日運てのも1年間を1日単位で割った365日の運勢のこと。一言メッセージ的な内容のポイントアドバイス
- **男女相性** — 男と女の相性度を0～100％でチェック。ロボットがパーセンテージによって様々なアクションで盛り上げる

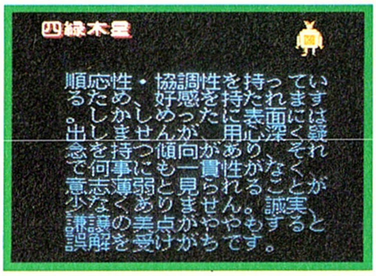
例えばナンノ、ユイ、ゴクミ、キョン²の性格は……



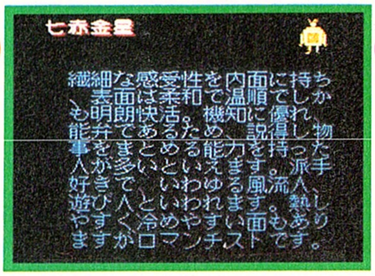
ナンノ 常に高い理想を抱きながら、積極的に努力する指導者タイプ。強いエネルギーの持ち主。六白金星。



ゴクミ 新しい局面を開拓する意欲を持っているが、真面目で頑固。他人を拒絶するところも。八白土星。

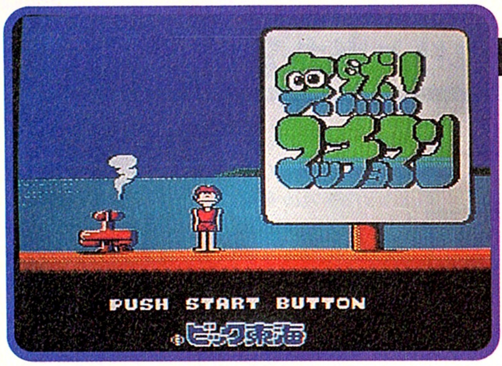


ユイ 順応性・協調性を持っているために好感を持たれやすいタイプ。意外と用心深い。四緑木星。



キョン² 繊細な感受性を内面に持ち、柔和で明朗快活。機知に富み能弁。派手好きロマンチスト。七赤金星。

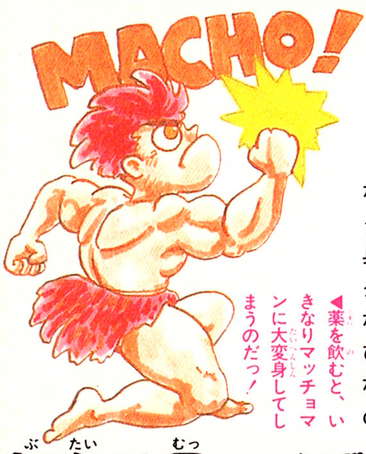
©JINGŪKAN・POLARIS Inc.



突然！マッチョマン

突然、マッチョマン。ほんと、いきなりビックリしました。薬を飲むと、マッチョマンになってしまうのです。こんなの飲んでオリンピックに出たらば、やっぱドーピング検査にひっかかっちゃうんでしょうねぇ……。

文／S-MAN



◀薬を飲むと、いきなりマッチョマンに大変身してしまうのだっ！

怒濤のSAGなのだっ！

マチョ～マチョ～……とかいって、昔流行ってたときがあったよなぁ。まさか今ごろマッチョマンのゲームが出てくるとは思わなかったな。と、懐かしんだところで、突然出現したマッチョマンの中身を説明しよう。ご想像のとおり、SAGなんだよね。横スクロールタイプの、割とオーソドックスなやつ。「マッチョマックスベレー」なる秘薬を開発したMr.ジャクソンは、薬の注文を受けてセスナに飛び乗った。しかし、不慮の事故で謎の島へ墜落してしまったのだ。なんとその島は、陰謀の巣窟、怪生物の根城だった。そこで彼は薬の力で大変身。マッチョマンになって闘うっていうストーリーだよ。

マッチョマックス・ベレーはすんげえ薬だぜ！

この薬は、1粒飲むだけで誰でもターザンになれるスーパードラッグだ。なにせ1ビン3万$もするんだもの、効果は絶大。普通の人間が、いきなしゴリラなみのパワーがついちゃうんだもんね。開発者のMr.ジャクソンは、この薬1グロス分の注文を受けちゃったわけ。ところが、セスナが墜落して落ちた先は怪物の巣窟。こうなりゃ今こそ本領を発揮するっきゃない。



舞台は6つのゾーンで構成されているのだ

ストック マイキャラの残り人数は、アイテムで増そうね

弾丸 弾数が限られているので、ムダ使いは避けよう

得点 スコアは、パワーアップの条件に関係あるのだ

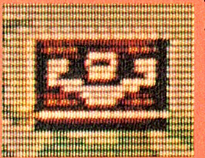


このゲームの舞台となる南海の孤島・トロッポアイランドは、6つのゾーンで構成されているんだ。さらに、各ゾーンは2つのエリアに分かれていて、最後に小ボスどもが待ち受けているぞ。とにかく、目的はひとつ。いち早くこの島を脱出することだ。次々と現れる手強いモンスター。ほんと、やたらに多いんだな、こいつら。それに足場がけっこうキツくて、ちょっとコントローラーさばきをミスると、すぐ下に落ちてアウチ。アイテムも、薬以外はパワーアップできないし、マシンガンの弾数が限定されてるのもツラいところ。

アイテム



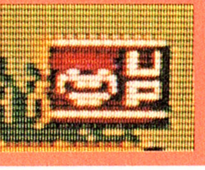
スコア
ボーナス点。500、1000、3000、5000、10000の5種類ある



マッチョマックスベレー
変身するためのアイテム。これ1つで1回変身できる



カートリッジ
マシンガンの弾丸が、20発分補給されるんだぜ！



1UP
マイキャラの残り人数が、1人分追加される。1UP

Mr.ジョーンズ



▲見た目はライフルに見えるけど、ちゃんと連射できるマシンガンなのだ

名前の由来は、もしかしてインディ・ジョーンズからきてたりして。するってぇと、考古学者？　まぁ深く考えないことにしよう。で、操作方法の説明をば。ジャンプがⒶ。長く押すと高く跳ぶのだ。そしてⒷが攻撃だ。✚を下に入れれば、フセ。いたってシンプルでけっこうですな。



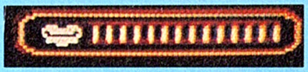
▲ジャンプのタイミングと高さの調節が意外と難しい



▲とっさの敵の攻撃は、フセでかわせるのだ

変身

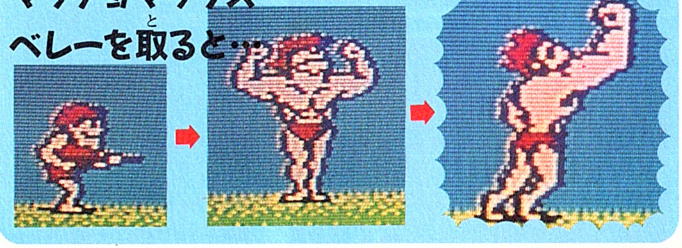
変身するには、アイテムと、最低5000点以上の得点という、2つの条件が必要なのだ。マッチョマンの活動源はバイタリティー。これは変身する直前の得点数で決まるんだ。5000点で1P、MAXは60000点だよ。





▲▶Ⓑでパンチ、Ⓐでジャンプ。✚の上✚Ⓑでエネルギー光線が放てるんだ

マッチョマックスベレーを取ると…



邪悪の島トロッポアイランドから脱出しようぜ！



ZONE 1 まず、島の浜辺からスタートだぞ！



▶小島やキノコなどのカワイイ敵キャラだ



▶足場が狭いので、落ちないように注意

まずは軽く肩慣らしってことで、ホノボノとした背景をバックにひたすら突き進んでいこう。ここで出てくる敵キャラは、まだそんなに攻撃的じゃないから、ジャンプなど操作の感覚をつかむには絶好のシチュエーションだ。とはいえ、敵の数は意外と多めだから、気を抜き過ぎるとすぐに死んでしまうぞ。なにごとも初めが肝心だからね。

ZONE 2 内陸のジャングル



▶立って歩くゾウが行く手を阻むのだ！



▶上から落ちてくるイガイガに注意しろ

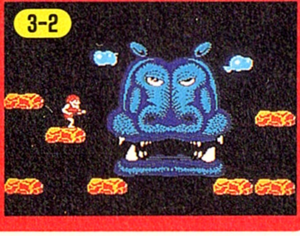
ジャングルの中に入ってきた。なぜかいきなり、こんなところにゾウがいるのだ。ここからは、敵の動きもかなりうるさくなってくるぞ。ただし、敵が多い反面、アイテムが出やすくなっているのも見逃せない。特に、蚊みたいなヤツを倒すと、カートリッジをやたらと落としていくので、しばらく弾のストックをためておこう。

ZONE 3 大きな川沿いを一歩一歩進んでいくのだ

足元を大きな川が流れているんだ。当然、足場はかなり不安定。浮遊するカメに乗って移動しなきゃならない場合も出てくるぞ。確実なコントローラーテクが問われるのだ。しかし、ラストのカバのボスは圧巻だ。

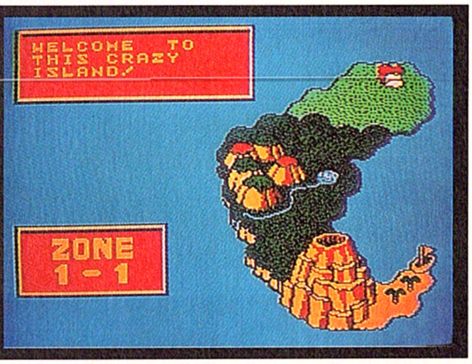


◀ザリガニだってしっかり攻撃してくるのだ。フセでタイミングよくかわそう



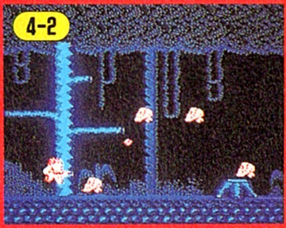
▶このゾーンのラストには、こーんなにデカい顔したカバが出てくるんだぜ

ドロッポアイランド



ZONE 4 夜のジャングルはおそろしい

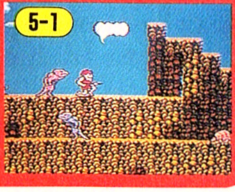
BGMがドヨ～ンと暗くなって、たどりつくのは夜のジャングル。不気味なガイコツやヒトダマが次から次へと襲いかかってくるんだ。先制攻撃でキメていこう。



▲真っ暗な夜のジャングル。敵に襲われる前に、こっちからしかけよう

ZONE 5 一夜明けると、そこは岩石地帯なのであった

古代生物のキョウリュウがいまだ生息する島の岩石地帯。さすがにキョウリュウともなると、マシンガンでは、なかなか倒せないんだ



▶地形が複雑になってきたぞ！

ZONE 6 最終ゾーンは、島の最南端の浜辺が舞台だ

島の南端の浜辺には、なんと宇宙生物がいた。上空からは大量のUFOが攻撃してくるわ、宇宙人はいるわで、かなりの苦戦を強いられる



▶南国ムード漂うきれいなバック

弾丸はムダ使いするなよ！

さっきもいったように、マシンガンの弾には制限がある。もしも全部使い切ってしまうと、そのときはマシンガンを棒切れがわりにつかって攻撃していかなくちゃならない。なんとも情けない姿になってしまうのだ……。





こうなるとほとんど攻撃能力ゼロに近い。まいっちゃうのだ

見た目はカワイイけど、手強いぞ～っ！

敵キャラの種類はけっこう豊富で、しかも特徴がはっきりしているんだ。だけど、ここで全部紹介するのは、スペースの都合上残念ながらちょっとムリなのでカンベンしてほしい。一応、もっとも代表的な敵キャラをいくつか紹介するので、参考にしておくんなまし。



ライオンマン
ゾーン1で出現。マシンガンではなかなか倒せないぞ



Mr.アリゲーター
水辺に住む直立歩行のワニ。玉を吐いて攻撃してくる



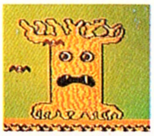
スケルトン
夜のジャングルに出没する。体が3つに分解する



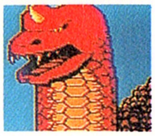
エイリアン
謎の宇宙人。手に持っているカバンにはアイテムが！



ビッグヘッド
2つの口から炎を吐く。ゾーン1のビッグモンスター



ジュゴン
こうもりに身を守られたゾーン2のビッグモンスター



ドゴン
ゾーン5で待ち受ける恐竜。弱点は頭のツノだぞっ！

©ビック東海

カセット／コトブキシステム／12月21日発売／¥5900
LEGEND OF GALAXY HERO



銀河英雄伝説

原作小説のみならず、今年の2月に劇場用アニメが公開されて、大人気の『銀英伝』。最近では、史上初のウィークリービデオで話題のこの作品が、SLGになりました！　初心者でも大丈夫、の親切設計よ♡

文／あいはら☆とおこ

宇宙を舞台にした一大叙事史

西暦が2800年で終わりを告げ、宇宙歴に変わってから8世紀、人類は銀河系に進出し、かなりの版図を得ていた。しかしそのほとんどは、異なる政治形態の国家によって二分され、戦いの渦中にある。

2国のうちの1国は、無気力に包まれた民主政治から誕生した独裁者、ルドルフ・フォン・ゴールデンバウムの築いた銀河帝国だ。しかし、人類の大半をその支配下としながらも、特権的貴族や世襲制の皇帝の長年の専制で、社会は倦み、疲れきっていた。

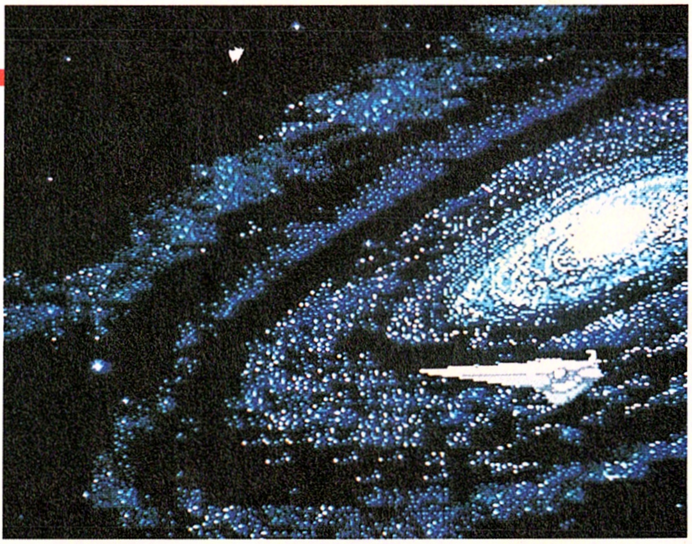
また、もう一方の自由惑星同盟も、民主主義の旗のもと、帝国から脱走して建国を果たしたアーレ・ハイネセンの理想は、政治家の腐敗や民衆の無自覚によって危機に瀕している。

500年間続いているこの両国の戦争は、人々を疲れさせるには充分であり、膠着状態に陥っていた――。

と、これがこの物語の始まるまでの歴史背景です。ここからは、このゲームの主人公たるラインハルト・フォン・ミューゼル（のち、ローエングラム）くんのお話に入りましょう。

彼は、帝国の貴族とは名ばかりの貧乏階級の出身です。姉が皇帝の妾とされてしまったことから、打倒ゴールデンバウム王朝の野心に目覚め、彼に影のように従う親友、ジークフリード・キルヒアイスとともにたちあがりました。貴族たちに姉の威光で昇進する成り上がり者と蔑まれ、妨害されますが、一種の天才だった彼は、軍という活躍の場で着実に地位を上げていくのです。

物語はスペースオペラ的な派手さが売りモノではなくて、あくまでも人間描写が主体。若いエネルギーが、歴史という大きな時の流れを転換させていく、その様子が見事です。単純なドンパチではなく、個人の生き方に根ざした個々の頭脳戦が見もの――と書くと、ゲームが難しそうだけど、そこは大丈夫。とってもやりやすいゲームになっているから、安心してね♡



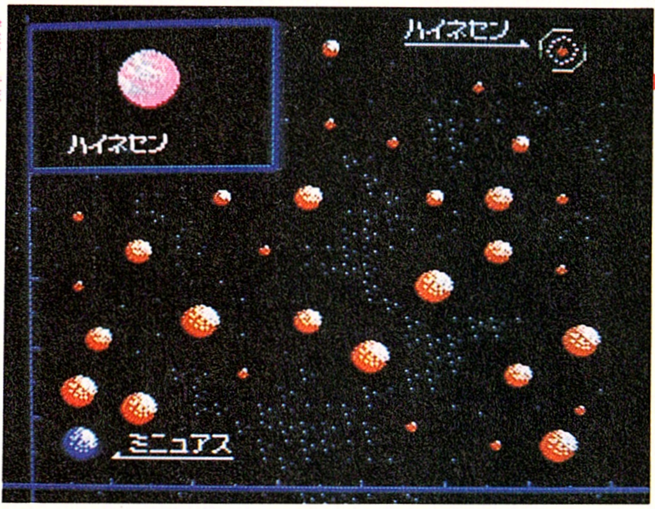
◀ラインハルトの旗艦「ブリュンヒルト」。白い艦体が美しい

自由惑星同盟軍提督ヤン・ウェンリー



◀▶"見る人によってはハンサム！"

ラインハルトの生涯のライバルとなるヤンは、同盟軍最高の軍人。その戦略は、常勝を誇るラインハルトですら一目おくほどです。でも彼自身は人殺しである軍人を嫌っていて、普段はボーッと年金生活を夢みているんです。そのヘンが、たまらなくすてきなのよね♡



▶戦闘の舞台となるミニュアスからハイネセン近辺の星々。全ての補給が出来る、お徳用の星もあります!! 探してみてね♡

目指すはハイネセンの攻略!!

ラインハルトの一番の目的は、打倒皇帝ですが、そのためにはまず権力を得なければなりません。戦時下でそれを達成するには、戦いで功績をあげるのが一番。そこで彼は、同盟の主星・ハイネセンを攻略に出かけたのでした。

というわけで、このゲームの目的は、ハイネセンをラインハルトの占領下におくことです。ミニュアスに集結した彼の部下の11艦隊が、周りの星を占領しながらハイネセンへ向かうのですが、当然あちこちに同盟軍艦隊がいて、それらにあうと戦闘状態に陥るわけです。

また、流星群にぶつかって艦隊が損傷をうけたり、貴族連合の反乱軍と戦ったりといった障害もあります。

いかに早く、最少の被害でハイネセンを攻略できるかがポイントです。



◀同盟軍は全部で15艦隊。途中でちゃんと潰していかないと、ここハイネセンで苦労します



◀無謀ともいえる大きな夢を抱いて、自らの信じる道を進むラインハルトと、それに忠実に従う副官・キルヒアイス。お互いに欠けがえのない存在

帝国軍が勝つためには？

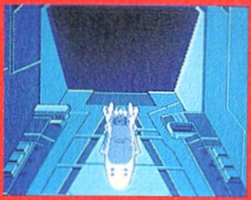
まず、ラインハルト本人は実際の戦闘はしません。じゃあ何をするかというと、部下の11人の指揮官に命令を与えて行動させるのです。彼らは忠実な部下ですからラインハルトの言う通りに行動します。逆に言えば、ラインハルトが的確な指示を与えなければ、彼らは同盟軍との戦闘で死んでしまうのです。せっかくついてきてくれる貴重な人材です。みすみす殺さないようにしましょう。すてきな人、多いしね♡

で、どんな点に注意すればいいかと言うと「補給なしで戦えると思っているのは愚か者だけだ」と何度も原作で出てくる通り、補給が一番大切です。輸送艦隊も来てくれますが、それよりも補給可能な星に寄ったほうが確実。でもそういう星は限られてて、しかも食料とエネルギーは別だから注意してね。どの星がそうなのかは、誰かに偵察させればわかりますよ。

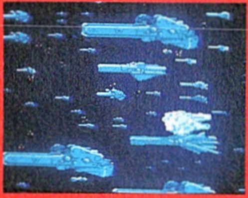
あと兵の疲労度も要注意。疲れたようだったら、すぐに休息させてあげましょう。艦隊補修もこまめにね。

実際の戦闘よりもむしろ、普段の地道な努力が、艦隊を勝利に導くのです。

その他のグラフィック



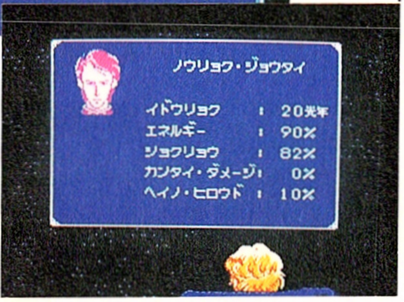
◀エネルギー補給のためのドック入りシーン



▶偵察。手前の小型艇が奥に飛んでいきます



▲兵の休息はここで。イロっぽいおね一様がいるけど…。イ・ミ・シ・ン！



▶各艦隊指揮官からラインハルトへ1日1度、艦隊の状況について報告が入ります。これはその時の画面。それぞれの項目が%で表示され、エネルギーと食料は最良値が100%、ダメージと疲労度は0%で最良。移動力は艦隊が1日に移動できる距離で、指揮官によって固有の値があります



カンタイ	ジョウキョウ	ワクセイ
1	セントウ	メルカルト
2	キュウソク	ネプティス
3	キュウソク	ネプティス
4	ホキュウ	ネプティス
5	キュウソク	トリプラ
6	セントウ	メルカルト
7	テイシ	メルカルト
8	イドウ	エリューセラ
9	ホキュウ	ネプティス
10	キュウソク	ネプティス
11	ホキュウ	ネプティス

◀一日のはじめに各艦隊の状況が一覧表示されます



カンタイ	エネルギー	ショクリョウ	ダメージ	ヒロウド
1	100	25	65	50
2	60	75	0	20
3	74	97	0	10
4	26	25	0	20
5	100	25	41	30
6	100	25	24	40
7	9	25	24	40
8	47	75	0	10
9	23	25	0	10
10	53	75	0	30
11	53	75	0	30

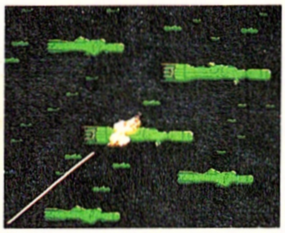
◀赤くなっているところは危険値！　注意してね

戦い方はカンタン、戦闘はアニメーション

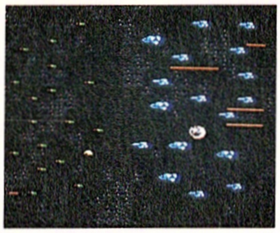
部下が戦闘体制に入ったら、ラインハルトにすぐ連絡がきます。そしたら戦闘のフォーメーションを指示してあげましょう。同盟軍の陣形と兵数をよく考慮して決定してね。



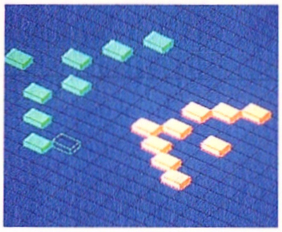
①7つの戦闘フォーメーションから最適なものを1つ選びます



②戦いはアニメーション表示！やられるとちゃんと爆発します



③兵の数と疲労度、フォーメーションの選択が主な戦局を決める！



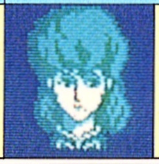
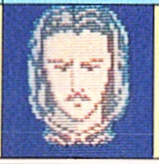
④CG化した戦闘ディスプレイ画面での戦局表示はわかりやすい



⑤最終的な結果はキルヒアイスが報告してくれます

各艦隊指揮官

11人の指揮官の特徴

第1艦隊	第2艦隊	第3艦隊	第4艦隊	第5艦隊
パウル・フォン・オーベルシュタイン	オスカー・フォン・ロイエンタール	ウォルフガング・ミッターマイヤー	ヒルデガルド・フォン・マリーンドルフ	エルネスト・メックリンガー
 “冷徹なる義眼”の異名の通り、冷酷非情な作戦をとる	 帝国軍の双璧。作戦指揮能力が高い。金銀妖瞳の美男子	 用兵の早さには定評ある“疾風ウォルフ”。帝国軍の双璧	 唯一の女性で最年少。優れた知性を持ち、上官を助ける	 冷静な戦略家タイプの武人。“芸術提督”の別名を持つ

第6艦隊	第7艦隊	第8艦隊	第9艦隊	第10艦隊	第11艦隊
ウルリッヒ・ケスラー	アウグスト・ザムエル・ワーレン	フリッツ・ヨーゼフ・ビッテンフェルト	エルンスト・フォン・アイゼナッハ	アーダルベルト・フォン・ファーレンハイト	ハウサー
誠実な軍人として、上官、部下ともに信望が厚い。防御力が比較的高い	勇猛果敢だが質実剛健で、部下からの信頼も厚いバランスのとれた軍人	猪突猛進の言葉通りの猛将。部下も勇敢で知られ、黒色槍騎兵の異名を持つ	地味だが堅実で忠実な武人。極端に口数が少なく、“沈黙提督”の名を持つ	機動性に富んだ速攻タイプの用兵には定評がある。下級貴族出身	攻撃、防御ともに優れている良将。ゲームのオリジナルキャラクター

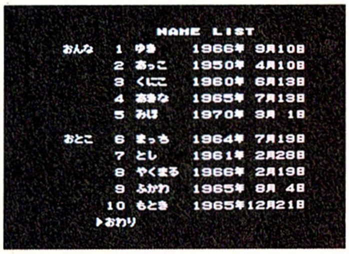
©1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム　©KEMCO



中国占星術

人には運とかツキってぜったいあるよね。だから占いってすごい人気!
中でも星占いは女の子の人気の的。この中国占星術は生年月日を入れるだけだから、デートの前にちょっと彼女との相性を占ってみるといいわね♡

文／アキナII(RYO II改め)



▲まず名前と生年月日をインプット。なぜかアイドルの名前と生年月日が……



▲そして占いよ。どの占いからやってみる。ヤッパ相性占いからネ♡

お出かけ前にちょっと占いを

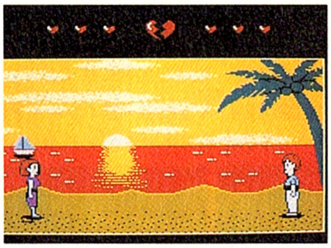
この中国占星術は人それぞれが持って生まれた星をもとにして、いろんなことを占うという占いなの。いわゆる星占いネ。だから、生年月日を入れるだけで、その日の、その月のあるいはその年のキミの運勢や彼女との相性がわかっちゃうわけ。占えるのは相性、結婚、金運、仕事、日運、月運、年運、性格の8つの占い。星の動きによってその人の運命も刻々変化していくから、出かける前にちょっとその日の自分を占ってみるのっていいんじゃない。ついでに彼女の"星"も見ておくと、けっこう話もはずんだりして!

◐相性占い

これは2人の相性を占うモードよ。5人までインプットできるから。好きな女の子の生年月日を入れて試してみるといいわ。あたしはもち、マッチとかトシちゃんと相性占ってみるけどね。ダメなときはそれが運命だと思ってあきらめなさい。



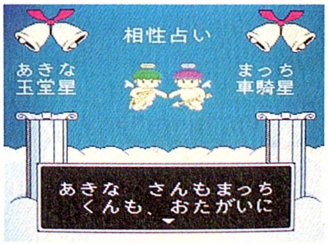
▲相性占いは、占う相手との相性を見るもの。まずはマッチとの相性を調べよっと



▲夕日が沈む海で相性チェック。2人は果たして結ばれるかな?



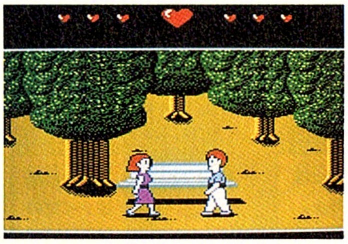
▲やったぁ!マッチとピッタシカンカンでキッスよ。やっぱり2人はこういう運命ネ



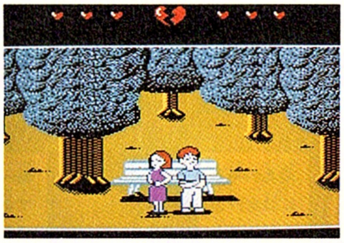
▲2人はどんな相性なのか、このシーンで教えてくれるの

◐結婚占い

これも基本は相性占いといっしょ。場所が公園になって、キッスをめざしましょ。



▲相性占いと結婚占いは、2人の宿命の星の相性によって決定されるの。こればっかりは持って生まれた星だから変えるわけにいかないの。相性が悪かったら、まっ、結婚もダメと思ったほうがいいんじゃないかな。公園で2人が近寄っていく瞬間ってワクワクドキドキ、で、がっかりするかキスするかはまさに運命の分かれ道。だめだったら日運占いの今日の相性にかけようネ



▲相性占いと結婚占いでは2人の仲が完璧ならキスシーンとなるし、全然ダメなときは2人とも背中むけてしまうの。でも、おともだち程度ならという仲の関係のときは握手シーンになるの。これだったら、まだ脈あり。後はキミの行動しだい。女の子って占いに弱いから「星占いによればキミとぼくの相性って最高なんだぜ」なんてクサイ台詞も案外効果あるかもネ

中国占星術ってなあに!?

人というのは生れた日によって、それぞれ自分の運命を決定する星を持っているの。これを宿命星って言って、貫索星、石門星、鳳閣星などの10個の十大主星と、天貴星、天恍星、天南星など12の十二大従星があるわけ。この星の持つ性格や位置によって運勢が決定するのよ。

中国占星術というのはこの宿命の「星」を知って、この星の変化や動きによって運命を占っていくものなの。この中国占星術は「算名学」という学問による占いで、これは分類統計学の1つの分野なの。だから、理論的な裏付けがあるんだって。だから、持って生まれた運命(先天性運勢)とこれから起こる運命(後天性運勢)が簡単に占えて、しかも確度がとっても高いわけ。なんてことを頭のすみにおいて占えばますます信じてしまわない!?



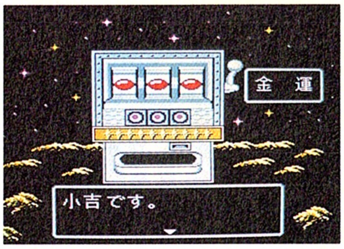
※「中国占星術」には、星運学研究所の特別個人鑑定と中国占星術(本)の割引券がついてるんだってさ。

◐金運占い

年、月、日の3つの金運が占えるの。占いはスロットマシンで大吉などと表示されるよ。



▲金運占いは年・月・日の3つの金運を占うことができるのよ



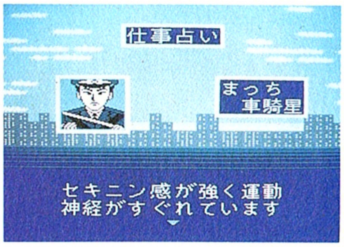
▲金運占いらしくスロットマシンで勝負！小吉ならマアマアってとこネ

◐仕事占い

これからどんな仕事についたらいいのか、アドバイスしてくれるから参考にしようね。



▲仕事占いってけっこう本質をついているワ。本当はアタシ作家に向いているのネ



▲ちなみにマッチのお仕事は意外にも警察官って線もあるみたい

◐日運占い

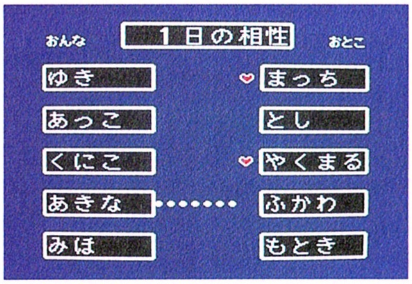
この占いは下にあるように全部で5つの占いやテストのメニューが入っているの。これはどれも、今日の運勢が表示されるので、左ページにあるお出かけ前というのは、とくにこの占いを見てみてその日を行動しましょうということなのよ。

今日の運勢



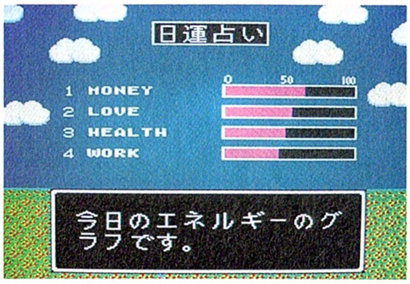
▲日付をインプットすると、その日が大吉だとか小吉なんて運勢が表示されて、買い物がいいとか、ムリするな、なんてアドバイスしてくれるの

今日の相性



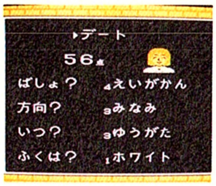
▲昔なつかしいフィーリングカップルよ。これで今日は誰との相性がいいかを占ってくれるの。相性占いでダメでもこちらの占いでアタックしてみよう

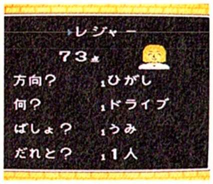
日運グラフ

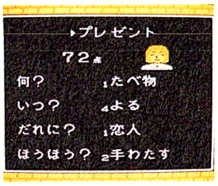


▲その日のキミのエネルギーが棒グラフになって表示されるの。お金、愛情、健康、仕事のどれが一番パワーがあるか一目瞭然。信じる者は救われる!?

行動テスト







▲キミの今日しようとしている行動をテストしてくれるの。項目はオシャレ、愛の告白、デート、あそび、レジャー、プレゼント、スポーツ、旅行1、2、宝くじの10個。得点が低かったら高くなるように行動予定を修正しようね

心理テスト







▲心理テストはハイ・イイエテスト。恋心度、性格度、ビンボー度、エリート度、ヒマン度、ワガママ度、ミーハー度、オシャレ度、政治家度、イナカ者度の10個の程度を調べるの。けっこう当たってしまうから不思議？でも信じる足はすくわれる!?

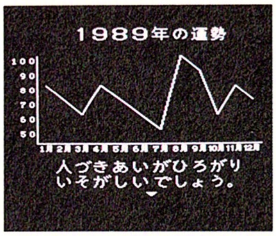
◐月運占い

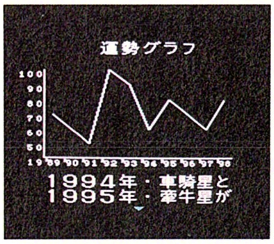




◀月運占いって、もっともレディースコミックの占いページって感じしない。占いたい月をインプットすると、その月のラッキーデイ、ラッキーカラー、ラッキープレイス、ラッキーナンバー、ラッキーグッズ、ラッキーフードの6つのラッキーが表示されて、アドバイスもしてくれるの。これはけっこう使えそうな占いネ

◐年占い





◀これは1年間の運勢を占うもの。来年の運勢を占うのにちょうどいいんじゃない。1年の間でも、その月によってかなり浮き沈みがあるものなのね。さらに、むこう10年の運勢もグラフで表示してくれるの。12年に2回天中殺があるんだけど、その年もしっかり教えてくれるからね。知らないほうがいいような気もするけど

◐性格占い





◀宿命星にもとづいた性格を教えてくれるの。ここでは割といいことが語られるから、ちょっと見てみるのもいいんじゃないかな。それから、その星に生まれた人の（つまり占っているキミの）イメージの顔がでるから。いったいどんな顔なのか調べてみようね。いいことはすべて信じてしまうのが一番。自己暗示にかけると自信がわくはずよ。

©1988 JALECO／SANRITSU

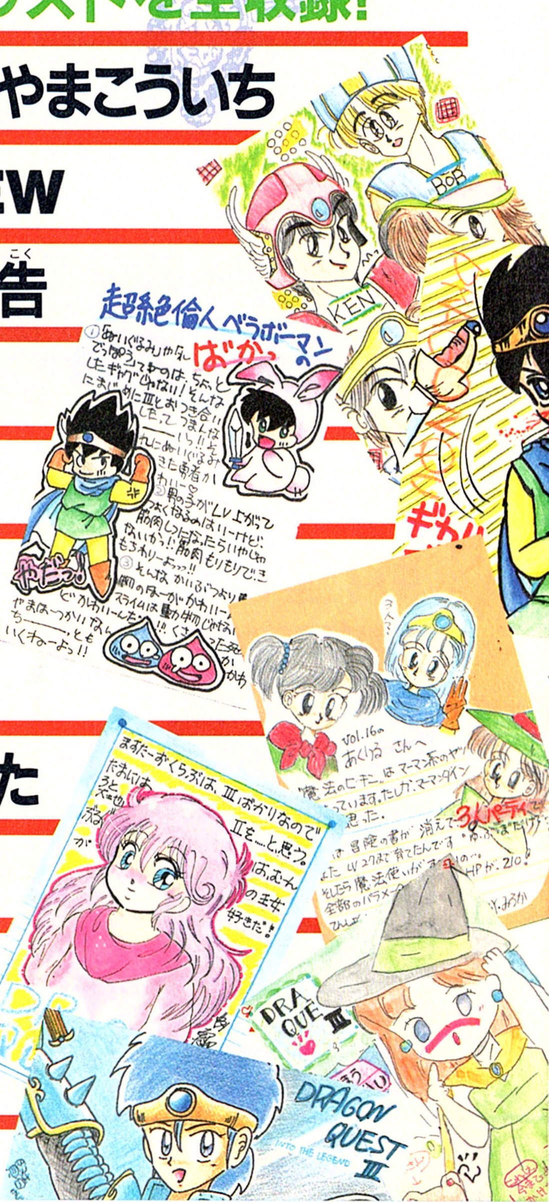
お待ちかね、単行本、いよいよ11月18日発売予定!!

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストIIIマスターズ・クラブ

本誌大好評連載中の読者コーナーがついに単行本化!
全国のドラクエファンの熱い声とイラストを全収録!





- 最新インタビュー、堀井雄二、すぎやまこういち
- MASTER'S REVIEW
- マスターズクラブ入会報告
- 悲劇!! 冒険の書消失
- 呪文あれこれ
- アイテムマニア集まれ
- マイキャラばんざい
- ロトはどこからやってきた
- 地名の由来を探る
- ドラクエIV大予想
- ドラクエIIIQ&A

新書判／オールカラー／予価480円

全100種類を徹底分類解説

TVゲーム 怪物イラスト大事典

★これまでにTVゲームに登場したモンスターを系統分類！全100種登場!!

★緻密なイラストと詳細な解説でこれさえ読めばキミはモンスター博士だ!!

※登場モンスター

ドラゴン族
ドラゴン各種、ドラゴンパピー、ワイバーンetc

ライカンスローブ(人獣族)
ワーウルフ、ワーベア、ワージャッカルetc

アンデッド(不死族)
スケルトン、ゾンビ、グール、シャドーetc

デミ・ヒューマノイド(亜人種族)
ドワーフ、エルフ、トロル、オーガ、コボルドetc

魔法生物
ガーゴイル、ミミック、ゴーレム、クリーピン・コインetc

魔獣・幻獣
グリフォン、マンティコア、ペガサス、ユニコーンetc

悪魔
サタン、ベリアル、バルログ、モーロックetc

巨大生物
ヒュージ・スパイダーetc

妖精・精霊
エレメント、セイレーン、サラマンダーetc

不定形生物
スライム、ガスクラウトetc

巨人族

12月中旬発売予定

監修／北枕獲　新書判／192ページ／オールカラー／予価780円



Wizardry

コミック版 ウィザードリィ

第1巻 邂逅編

剣と魔法の世界へようこそ！
あの傑作RPGの完全コミック化！
華麗なる冒険の幕明け！

第2巻死闘編／12月中旬
第3巻黎明編／2月中旬
続々発売予定!!

このコミックは、ウィザードリィにもともとあるわずかな設定を基本に、作者の石垣環氏の想像力によって再構成された世界である。(中略)このコミックの世界では、かつてトレボーはワードナの怪物たちに助けられたという設定になっている。軍勢を蹂躙する魔物の群れ。何ともかっこいいではないか。思わず自分の想像力まで刺激されてしまう。つくづく、ウィザードリィとはいい世界である。受け手のイマジネーションによって、その世界は無限に拡大していく。これこそRPGの原点なのだ。あなたもひとつ自分だけのウィザードリィワールドをもってみてはいかが。

ベニー松山の解説より

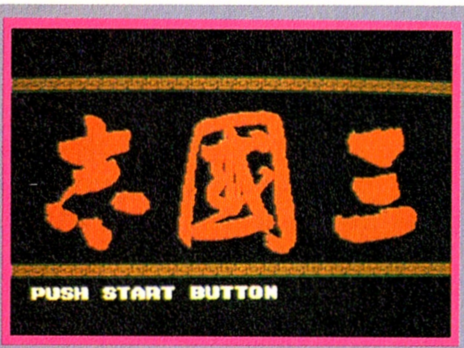
石垣環・作／ベニー松山・協力／定価880円

JICC出版局

シミュレーションゲーム入門講座

最新ゲーム実戦編

光栄の『三国志』、スクウェアの『半熟英雄』、ナムコの『キング・オブ・キングス』、ケムコの『銀河英雄伝説』にホット・ビィの『武田信玄2』と、冬のSLG戦線も充実してきた。FFIIや、スーマリ3ばかりがファミコンじゃない。冬はやっぱり、おこたに入ってSLGさっ〳



三国志

光栄	¥9800	発売中	カセット

とゆーワケで、中国統一は進んでいるかな？　武将の数が多くて、困っている人、いるんじゃない？　今回は、そんなキミのための武将特集だぞ。このデータ集は、ゲームを進める上できっと役に立つはずだ。がんばって、中国統一の悲願を果たしてくれよな〳

シナリオの武将をチェック

このゲームでは、武将が一番大事。使える武将が多ければ多いほど、ゲームはスムーズに進行するのだ。とゆーワケで、今回は武将のデータ集なのであった（前に書いた通り、しっかりメモを取ってるキミには不用かもしれないが……）。

今回、取り上げる武将たちは、シナリオ1『董卓打倒』に出てくる、君主に仕える武将たちだ。この配下武将だけで、総勢77人もいるんだぜ。その中から特に選んだ40人の完全データを、顔写真入りで紹介してしまうのだ。

このデータ集を参照しながらプレイすれば、だれに何をやらせるかを考えるときはもちろん、戦争後に捕らえた武将の処遇を考えるときや、武将をヘッド・ハンティングするときにも、もう迷うことはなくなるぞ。

それから、残念ながら、今回は紹介できなかった配下の武将や、在野武将などは、キミたちに任せるからね。しっかりと調べまくってちょーだいね。

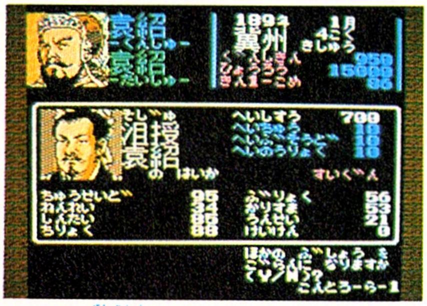


◀今回はシナリオ1『董卓打倒』の配下武将の紹介だ。命令を出すとき、引き抜くときの参考にしてくれいっ！



▶中国は広い。武将もいっぱいいる。だれが、どこにいるかが分かっていれば、戦略が立てやすいってもんだ

表の見方だぞ

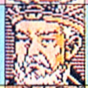


▲だけど、全武将をチェックするのは大変だよね…

〝太守〟に○がある武将は太守ってことね。〝国〟は、その武将がいる国。〝君主〟はその武将のボス。〝忠誠度〟と〝年齢〟は分かるよな。〝身体〟は健康。低いと、春先や疫病のときにお亡くなりになりやすい。〝知力〟は賢さ。高いと、命令の成功率や結果が良くなる。〝武力〟は戦闘能力。〝カリスマ〟は、支配者としての指導力・魅力・統率力を表す。武将登用や外交交渉の成功率や結果に影響。〝運勢〟は…運だ（説明しよーがない…）。各値の最高は100だからね。〝水軍〟は、その武将が水軍をあつかう能力を持っているかどうか。水軍をあつかえれば、戦争のとき、少ない機動力で渡河ができるんだ（通常10が6になる）。〝兵数〟も分かるね。ちなみに、1人の武将は最高20000人の兵を持てるから。

それから、軍師タイプ（知力高）は青、武力タイプは赤、完璧タイプ（知力、武力とも に高）は緑、しょーもないヤツには黄の地をひいといたから、参考にしてね。

No.	太守	名前		国	君主	忠誠度	年齢	身体	知力	武力	カリスマ	運勢	水軍	兵数	一言
1		沮授		4・冀州	袁紹	95	34	85	88	56	53	21	○	700	どっちかってゆーと、軍師タイプだね。忠誠度も高いし、悪い武将じゃない。
2		郭図		4・冀州	袁紹	88	36	89	43	90	16	85		1200	身体、武力が高い典型的な武力タイプ。運勢も高いし、戦争向きと言えるだろう。
3		袁尚		4・冀州	袁紹	96	20	82	63	87	98	61	○	2400	知力を上げれば、完璧タイプになれる。それだけの手間をかける余裕があればいいが…。
4	○	顔良		5・冀州	袁紹	89	35	89	21	89	64	24	○	1000	身体が取柄の太守。知力は最低クラスだし、戦争のとき以外は、あまり役に立たない。
5		文醜		5・冀州	袁紹	85	29	95	18	95	57	78	○	900	はっきり言って、戦争以外に使い道はない。とにかく、兵数を増やしておきたい武将だ。
6		許収		5・冀州	袁紹	49	32	71	88	42	31	72		500	軍師としては並の上ってトコかな。カリスマが低いのが、ちょっと気になるけど…。
7		張部		5・冀州	袁紹	41	23	94	52	86	32	98	○	900	運がとってもいいよね。てことは、戦争でも実力以上の活躍をしてくれるかな？
8		夏侯淵		7・兗州	曹操	87	32	82	60	92	74	37	○	1500	もう少し、知力を上げたいところだけど、このままでも十分に使えるよ。
9		曹仁		7・兗州	曹操	89	30	74	64	56	87	59	○	1100	見事なぐらい平均的な武将だ。その他大勢って感じで、大活躍するタイプじゃないね。
10		荀彧		7・兗州	曹操	92	27	65	96	24	37	22		100	知力だけが高い、内政の専門家だ。絶対に直接戦闘は避けること。
11	○	鮑信		8・青州	孔融	97	37	74	16	38	16	17		1700	コイツは、どーしよーもないヤツの代表だ。高いのが忠誠度だけじゃ、捨駒にしかならん。
12		麋竺		10・徐州	陶謙	89	25	88	76	34	52	77		800	運勢も高めだし、知力もそこそこ。武将捜索をやらせるのがいいんじゃないかな。
13	○	陳登		11・徐州	陶謙	85	40	65	73	25	38	41		1900	ま、知力は並以上だから、すみっこの方で太守をやらせとくにはいいかもしれない。
14		関羽		14・代州	劉備	100	28	96	83	99	70	39	○	500	ただ1人の完璧タイプ。欠点は運勢だけ。攻めさせてよし、国を任せてよし。使える！
15		張飛		14・代州	劉備	100	23	98	32	99	33	36	○	500	コイツは典型的な戦戦屋だ。早いうちに兵数を20000にしとけば、攻められても安心だ。
16		樊稠		19・司隷	董卓	87	37	89	28	84	55	91		7000	武力と運勢で戦争向きなんだけど、水軍が使えないので、マップによってはキツイかも。
17		呂布		20・司隷	董卓	32	35	82	21	100	86	24	○	20000	高レベルの武力・カリスマは魅力。忠誠度が低いので、かんたんに引き抜けるぞ。
18		蔡邕		20・司隷	董卓	100	61	32	91	16	15	16		100	知力・忠誠度が高い使える軍師。問題は年齢と身体。いつ死んでもおかしくないもんな。
19		賈詡		20・司隷	董卓	20	32	55	94	19	19	89		700	忠誠度が最低に近い武将。知力・運勢が高く軍師向き。コイツの引き抜きも楽勝だね。
20		胡軫		21・并州	董卓	89	32	82	24	48	39	87		5000	高いのは運勢のみ。コイツも使えない武将の1人だね。略奪でもやらせるか!?

No.	太守	名前		国	君主	忠誠度	年齢	身体	知力	武力	カリスマ	運勢	水軍	兵数	一言
21	○	程銀		25・涼州	馬騰	81	17	79	41	60	27	24	○	1000	どっちかってゆーと武力タイプだけどね。ま、毒にも薬にもならない平凡な武将だ。
22		太史慈		28・揚州	劉繇	97	20	88	47	97	84	34	○	800	武力も忠誠度も高いので、安心して戦場へ送り出せるね。まだ若いし、未来の大器？
23		虞翻		31・揚州	王朗	82	26	74	81	35	39	53		400	コイツも、直接戦闘はやらせちゃいけない軍師タイプだ。外交よりも内政向きだね。
24		陳紀		37・荊州	袁術	79	30	81	26	39	19	86		700	コイツも運勢だけの武将。戦争で捕虜にしたら、さっさと首を斬っちゃった方がいい。
25	○	李豊		38・荊州	袁術	87	33	88	28	33	38	53		1700	太守のクセに、知力もカリスマも最低なんて、とんでもないヤツだ。即斬首候補！
26		呂範		38・荊州	袁術	22	26	74	77	31	26	92		800	忠誠度を上げれば、太守としてやっていけるだろう。とーぜん、引き抜くのは楽だ。
27		雷薄		38・荊州	袁術	37	30	65	42	67	35	62	○	500	見事に何の特徴もないね。忠誠度が低いから引き抜かれやすいけど、別にかまわんか…。
28		王粲		39・荊州	劉表	78	24	82	87	19	26	47		200	一応、知力は高いけど、カリスマ・運勢は低い…。ま、いれば役立つこともあるだろう。
29	○	韓遂		40・荊州	劉表	81	28	71	57	69	31	33	○	800	並の中の並。まるで、日本の中流意識を具現化したよーな武将だいなぁ。
30		呂公		40・荊州	劉表	89	30	89	17	38	20	99		900	おお、すごい！ ホントに運だけの武将だ。こーゆーのがけっこう活躍する…ワケないか。
31		黄蓋		41・荊州	孫堅	88	40	92	54	87	56	85	○	1100	年齢がちょっと気になるけど、実力は並以上だ。年齢のわりに、身体は丈夫だしね。
32		程普		41・荊州	孫堅	90	30	74	84	41	76	95		500	おおっと、コイツは使えそうじゃないか。知力・カリスマ・運勢と内政向きの武将だ。
33		朱治		41・荊州	孫堅	96	35	78	42	45	21	35		600	実力の方は並の下ってとこか。やっぱり、せいぜい“すみっこの太守”候補だな。
34	○	張任		47・益州	劉焉	96	21	82	66	92	83	59	○	1700	コイツは、若いし強いし使えそうだね。知力の低さは、経験でカバーできるさ。
35		雷同		47・益州	劉焉	90	17	84	41	90	47	41	○	4500	若さが取柄。前線でビシバシ使えば、中年になる頃には、太守ぐらい任せられるかな？
36		張松		48・益州	劉焉	61	20	73	91	36	81	27		400	知力・カリスマOKの軍師・内政タイプ。忠誠度を上げてやるのを、忘れないように。
37		王累		48・益州	劉焉	90	30	63	62	26	20	35		200	コイツも特徴らしい特徴はないね。いや、戦闘には、まず勝てないってのも特徴か…。
38	○	楊懐		49・益州	劉焉	85	23	76	45	75	63	42	○	1500	知力より武力の方が高いけど、改めて指摘するまでもないし…。カリスマが救いかな？
39		高沛		49・益州	劉焉	79	20	79	40	59	49	90	○	1000	運勢だけは高レベルのスチャラカ武将。内政や戦闘も、ス～イスイと行くか!?
40		厳顔		49・益州	劉焉	87	29	85	70	88	32	76	○	3700	武力、知力とも、けっこう高い。知力をもうちょっと上げれば、完璧タイプになれるぞ。

©KOEI

シミュレーション天国(パラダイス)

SIMULATION PARADISE

タイレル辻の考えるピント

寒くなった。そんな時は熱くなるようなアクションゲームに限るという意見の人がいた。それはそれで良いのだが、じっくり頭を使うのもよいと思う。さあ。

ボードSLGとの違いはなんだろ?

今回のお題目は、コンピュータＳＬＧとボードＳＬＧの違いについてである。同じＳＬＧというジャンルに属するけど、この両者には根本的に違うところがあるわけだ。ます、なぜ今回このような事をいうかというと、ボード形ＳＬＧから発生してきたであろうコンピュータＳＬＧは、今やボードＳＬＧとは違った路線を進んでいっているんだ。この事をよく理解しておかないと、ＳＬＧの楽しさとはいったいなんだろう？ という事になってしまうわけだね。

それては、どこが違うか具体的に示してみよう。ます、相手が人間てない、という事だ。人間なら、その人を違えるだけて違った戦闘経験を積め、しかも、戦闘した後に、お互いに戦闘の評価、あそこの奇襲はよかったとか、この攻めはよくないとか、そういった事ができる。しかし、コンピュータが相手ては、今の戦いの評価などてきないし、いつも決まったパターンてしか戦えないので、何回かプレイしてれば絶対に勝ててしまうんだ。

次に、ファミコンのＳＬＧは思考力が弱い。これはハードのせいなんだけど、ファミコン自体が低年齢層のものなので、初心者向けか、不合理に敵が強かったりしている場合が多くなってしまう。

最後に、ボードタイプのＳＬＧてはあたりまえの基本的なルール、たとえばヘックス、ターン、スタック等が、生かされてない場合が多いということだ。

ここて言いたいのはコンピュータＳＬＧがダメ、という事じゃない。それとまったく逆て、コンピュータを使ったＳＬＧは今までにないＳＬＧを作りだしてくれるという事を言いたい。今上げた問題点はスクにても解決される。モデムを使えば相手はすぐに見つかるし、設定が複雑になるからルールも違ってくるのはあたりまえ。ファミコンてはムリかもしれないけど、将来の新ハードては頭の良いＳＬＧを作ることが出来るはずだ。今は雑務処理にしか使ってないようなコンピュータＳＬＧだけど、今後のはこれらの障害がなくなるうえに、細かい設定、パラメータ、演出をする事ができるわけ。つまり、ボードＳＬＧより面白いＳＬＧができる可能性があるわけだ。

だけど現在のレベルてはボードのＳＬＧの方がおもしろい。そこて、コンピュータＳＬＧの発展のために、まわりにいるボードＳＬＧプレイヤーをコンピュータＳＬＧへ引きずり込もうてはありませんか。ボードては限界があることを考えてもらって。



パソコンゲームおすすめ情報

スーパー大戦略◉システムソフト 定価￥8000

このゲームは前に紹介したけど、メガドライブで出るし、新しく98版も発売されるという事なのでもう1回紹介しちゃいましょう。

大戦略はおなじみシステムソフトの代表的なＷＳＬＧだ。その大戦略を88版にして、いろいろと設定やルールを変更していって、使いやすく、遊びやすくしたのがこのスーパー大戦略というわけ。88版といって甘くみてはいけないよ。マップは広くなったわ、使えるユニットの種類はムチャクチャ増えるわで、ほとんど飽きることなく遊べてしまうんだ。しかも、古い話だけど4ヵ国モードで遊べるようになっているんだぜ。8ビットでよくやるよなあ。

さて、大戦略といえばマップとユニットの豊富さだね。まず生産からいってみようか。生産国として指定できるのはアメリカ陸空、アメリカ海・海兵隊、西ドイツ、イギリス、フランス、スウェーデン、イスラエル、日本、中国、ソビエト、ワルシャワ条約機構軍となっている。国によって、生産できるユニットが違うんだね。マップの方も、新マップが30も入っているマップ集が発売された。このスーパー大戦略はＳＬＧファンならずとも、1度はプレイしてみたいゲームだ。



▲98版のような使いやすさと、グラフィックのよさ。メガドライブでやれるぞ！

◉SLG専門用語集

【ZOC】

ウォーゲームでは必らず出てくる言葉。

ＺＯＣとは、ＺＯＮＥ ＯＦ ＣＯＮＴＲＯＬの略で、ユニットのいるヘックスのまわりのヘックスを含めた地域の事をいうんだ。支配地域というのはＺＯＣの標準的な訳らしい。このＺＯＣは、採用してるファミコンＳＬＧが少ないので、表現に困るんだけど、考え方はこうだ。敵軍が目の前を通過しようとしてる時、キミはそれをみすみす見逃すだろうか？ いやいや、絶対に見逃さずに攻撃を仕掛けるなり威嚇するなりするよね。自分のいるヘックスは自軍がいるから、ここへくれば絶対に戦闘になるわけだけど、まわりのヘックスに敵が来た場合、そこは影響ヘックスとなって、敵を動けなくさせてしまう効果があるんだ。その他にも、ＺＯＣで包囲したら敵はどうなるか、追撃の場合のＺＯＣ無視等、細かいルールがいっぱいつけられてる場合もある。これは結構大事なルールなんだけど、狭いマップでは動きが取れなくなってしまうのでわざとなくしてるゲームもある。だけど、たいていのＳＬＧでは、かったるいという理由でなくなっているんだ。



▲ヘックスは初心者には難しい概念かもしれない。しかし物量のカベはしんどいんだよな。

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

Vol.17　1988.11.18

単行本版マスターズクラブの編集もいよいよ大詰めです。本誌マスターズクラブ最終回号と同日発売（11月18日）でおおむね決定！で、宣伝を一言。本誌掲載分はもちろん、未掲載投稿、堀井氏インタビューに冒険の書と内容充実で480円は安い!!

DRAGONQUEST III 友の会

ドラクエIIIの遊び方

僕はドラクエIIIをやる時にちょっとしたルールをもうけてやっています。たとえば、こんなふうにです。スライム（スライムメタルは除く）を倒す時は呪文や道具を使う以外の攻撃はしない。スライムは液体（？）だから打撃によるダメージは与えられないはずです。それと、僧侶は刃物を使うことが禁止されてるはずなので、刃のついた武器は絶対に使わないという具合です。マスターのみんなも他にいいアイデアがあったらどんどん教えて下さい。ただやるだけじゃ面白くないもんね。

P.S.僕もIIって好きだなあ。音楽はDQシリーズの中でIIが一番いいと思うんだけど……。

神奈川県・菜無古君

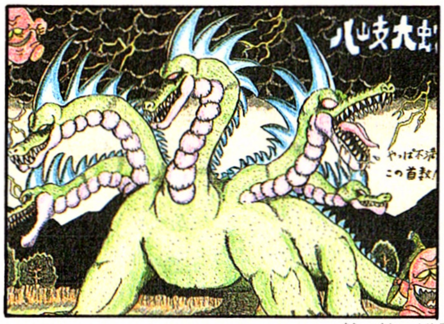
ボードゲームタイプのＲＰＧのルールなんか参考になるよね。でもちょっとマニアックかな。

エンディングの秘密

ドラクエIIIのエンディングシーンの1つを注意して見ると、勇者たちのパーティーの後に大男、村娘、商人がひかえています。実は彼らは、大男＝オルテガ、村娘＝勇者の母親（オルテガの妻）、商人＝商人バーグの商人ではないでしょうか。魔の海を渡る術を知らなかったオルテガは生き残るために全ての装備を捨てたのでしょう。例の戦いの時もっていた斧はそこらへんの石や素手で倒した魔物の骨からつくったものだったに違いありません。装備さえ完璧ならあんな所で力尽きるような人ではないはずです。えっ誰が3人を連れて来たのかって？　それは、ルビス様の粋なおはからいでしょ。

徳島県・炎の誓い

あのエンディングはいいよなあ～



青森県・スケルトン掛端

題して変な夢

私はドラクエIIIが出る半年ぐらい前にドラクエIIIの夢を見たことがあります。画面はナゼかウルティマ（私は持っていない）で、いきなり町の中で竹串男、おだんごスライムというのがでてきて戦闘になりました。そのとき文章は、なぜかしっかりとおぼえているのでお伝えします。

たけぐしおとこ、おだんごスライムがあらわれた！

ささあめのこうげき!!

おだんごスライムAに26ポイントの

冒険の書

勇者くにひろ

●前回までのあらすじ●

すべての扉を開けることができるという「魔法の鍵」を求めてくにひろ一行はピラミッドへ足をふみ入れた。

ピラミッドの中の人喰い宝箱と戦いながら、イシスの町の子供の謡っていた童謡を手がかりにして、ついに一行は石扉を開ける謎を解いた。石扉の向こうに置かれた宝箱の中には念願の鍵があった。

砂漠其の二

「俺はこの城にあるという星降る腕環を探している」

イシスの城にいた男は確かにそう言った。武器屋の主人も、星降る腕環なら城にあると言った。

だがどういうことだ、もう城中の部屋という部屋を、それこそ床板一枚まで探したというのに星降る腕環がみつからない！　広大な庭にもなかった。宝の部屋にもなかった。女王の寝室にもなかった。女王に尋ねても、貰えたのは祈りの指環だけだった。

「本当にあるのかしら」らむがちらりとけんを見てため息をついた。「素早さが上がるらしいのにねえ」

「なんだよその目は」

「なんでもないわよ」

「俺が鈍いって言うのか？」

「誰もそんなこと言ってないじゃない」

「いや、その目は暗に俺を非難している目だ」

「そんなことないわよ。あなたは時々異常に素早くなるじゃない」

「なに！」

「ああ、もうやめろよ！」たまりかねて僕は叫んだ。

「もう星降る腕環探しは打ち切ろう。いつまでもこの町でうろうろしているわけにはいかない」

「賛成ですね」とぼぶが同意してくれた。

「次の目的地は？」

「噂の町、ポルトガだ」

人さらいの洞窟

「ひどい……ひどいわ」

ポルトガを出てからずっと、らむはそう言い続けていた。

その町で、僕たちはサブリナという一人の少女に出会ったのだ。カルロスという青年を想う彼女は、夜が怖いと怯えていた。そして夜になると……驚く僕たちの前で彼女はその姿を猫に変えた！　そして馬の姿をしていたカルロスが人間に戻る。愛し合う二人は、バラモスの呪いに掛かっていたのだ。

そのことを知って、らむは憤慨した。僕たちにしても、今までにない怒りが身体にこみ上げてくる。打倒バラモス！　僕たちはその誓いを新にした。

アッサラームの東にある洞窟には、ホビットのノルドが住んでいた。そこにはさらに東へ行くための抜け道があるはずだが、ノルドは決して他人にその抜け道を教えはしない。

僕たちはポルトガの王から胡椒を取ってくるという条件と引き替えに戴いてきた勅書を示し、何とかその抜け道を通ることができた。

洞窟を抜けた先は、今までとうって変わって険しい山に囲まれた地方だった。北には宿屋の祠があったものの町はない。南に向かってやっと僕たちはバハラタという町に着いた。だがその町では、重大な問題が持ち上がっていた。

「もう我慢できません！」

胡椒を売っているという雑貨屋の主人は、憤慨したように叫んだ。彼の妻は、近くの洞窟に住む人さらいにさらわれたというのだ。おまえでは無理だと言う町の人の声を無視して彼は町を出、帰ってこなかった。

「勇者さま……」

町の人々の頼みを受けて、僕たちは人さらいの洞窟に向かうこととなった。僕たちの敵はバラモスで、悪党ではないというのに……人々の悲しみを放っておくことはできない。

人さらいの洞窟は、やたらと同じような部屋が並ぶ迷宮になっていた。僕たちはその中で……完全に迷った。

「南に真っ直ぐ突きあたりの壁の中に、男がはいっていくのを見た！　そして暗闇の向こうから鍵を掛けるような音が聞こえたのだ」

洞窟の中で出会った兵士はそう話してくれた。彼の言う通り南に向かった僕たちは、大きな扉を魔法の鍵で開け、地下二階へと降りていった。

「むっ。なんだおまえたちは」

そこにいた人さらいは、僕たちを見ると、あわてて首領を呼びに走っていった。どこかであったような状況だと思いながら、反対に僕たちは地下牢に駆け寄る。そこには雑貨屋の夫婦が捕らえられていた。彼らを解放した僕たちは、脱出のためにリレミトの呪文を唱えようと手をつないだ。

だげきをあたえた！
かしわのこうげき!!
おだんごスライムＡをつぶした!!
おだんごスライムをやっつけた!!
ちまきはイオナズンをとなえた!!
たけぐしおとこをへしおった!!
たけぐしおとこをやっつけた!!
たからばこをみつけた!!
なんと、だいふくもちをみつけた!!
……こーゆー夢です。いったい何なんでしょうね。

愛媛県・「うずまきっ」改め「なると」

おもしろそーなゲームじゃないですか。「ドラクエ」っていうより「もちくえ」って感じだけどね。

最近、Ｉで遊んでます…その後

Vol.21で「最近、Ｉで遊んでます」ってゆーネタを出した者ですが（名前が載ってなかったけどね）あの後、千円の為に竜王の城へ向かったら、なんと１発で倒せました！

竜王の所へは今までも行くには行けたんだけど、ベギラマばっか連発されてすぐ死んじゃってたんです。それが今回は運良くマホトーンしかされなくてね。だから正体現した後も結構楽に戦えて結局最後ＨＰ54、ＭＰ10で倒せたんです。(でもあと１回やられてたら多分いつものごとく死んでたと思うけど…）そんな訳で今、私の手元では夏目漱石が笑っているのです。

神奈川県・筆名前

その夏目漱石ってどんな関係があるのでしょうか。そして、千円は獲得できたのでしょうか。
PS.この間は名前忘れてゴメン。

マスター15人に聞きました

先月、ドラクエシリーズをすべてプレイした人15人（さがすのたいへんだったんだよ）に、好きな曲を１曲選んでもらった所……

１位	そして伝説へ	５票
２位	この道わが旅	４票
３位	竜王	２票
３位	おおぞらをとぶ	２票
５位	勇者の挑戦	１票
５位	遙かなる旅路	１票

という結果がでました。う～ん本当に「この道わが旅」はおしかった！　私が「勇者の挑戦に１票入れちゃったのがいけなかったのかしら…。あっ、それから５位の「遙かなる旅路」っていうのはⅡの３人そろっていない時のフィールドの音楽ですから。

千葉県・氷室碧

当クラブに送られてくるハガキでも「そして伝説へ…」と「この道わが旅」の２曲がダントツの一番人気。

「死のオルゴール」について

こんにちは、突然ですけれど「死のオルゴール」のことはみなさん知ってますよね。その「死のオルゴール」のことなんですが、私は「死のオルゴール」がアイテムに入らなかったかわりに、モンスターの「ミミック」になったのだと思います。「ミミック」は"ザラキ"の呪文をとなえてきます。運が良ければ死にませんが、死んでしまう者もいます。私はこの条件と「死のオルゴール」をあてはめてみたのです。まぁ、私の勝手な想像に過ぎませんがみなさんはどう思いますか？

奈良県・まひゃど

ミミックには泣かされました。確かに、ちかいものは感じるよね。

「アレフガルド」の語源について

皆さん「アレフガルド」って知ってますか？（そりゃ知ってるよね）　前に、アレフガルド＝αガルド＝始まりの国というのがありましたが、別解釈として「妖精の国」ってゆーのがあるんです。一般に英語ではＥＬＦとつづりますが"ガルド"を使う北欧の言葉では"ＡＬＢ"つまりアレフになるんです。（ガルドは以前指摘された通り国って意味です）だから、ルビスってエルフの姿をしているんではないのでしょうかねえ……。

神奈川県・素来夢

ほんと、マスターズクラブって勉強になります。ハイ。

勇者の結婚を考える？

ＤＱⅢを終えて、もう数ヵ月…ふと考えたことがあります。それは"冒険を終えた勇者くんは誰と結婚したか？"ということ。そこで私の推論です。

その１　どこぞの王女と結婚結婚した
（根拠）ＤＱⅠのことを考えて。でもこれは違うだろうな。
その２　仲間の１人と結婚した。
（根拠）仲間に女性がいるなら、これが一番ありえる。
その３　どこぞの村娘と結婚した。
（根拠）これも無難なところで父親（オルテガ）の例もあるし…。

でも、決定的なのがないんですよね。女勇者の場合もあるし。ま、言わぬが花ってところでしょうかね。

秋田県・YAMAO 3

ところで、そこらへんの話って、Ⅳにでてくるんでしょうか？



「またおまえたちか！」
その時、がらがらする聞き慣れた声が洞窟の中に響いた。
「カンダタ」
人さらいの首領は、あのカンダタだったのだ。シャンパーニュの塔で逃がしてやったときの卑屈な態度は微塵もなく、カンダタは僕たちに襲いかかってきた。
「スクルト」らむがすかさず守備力を上げてくれる。
しかし、相変わらず強い！　僕たち自身かなり強くなっているはずだが、それでもカンダタは一筋縄では倒せなかった。
動きが、素早いのだ。鎧の代わりに身躱しの服でもきているのか、胴を狙った一撃が、わずかに手足をかする程度になってしまう。
手下達中を倒したあとも、カンダタは仁王のように立ちはだかっていた。僕やけんもかなりの手傷をおい、身体から力が抜けてきた。
「ベホイミ！」
ぼぶの呪文、僕たちの傷がみるみる直ってゆく。
「うるさい奴だ！」それを見たカンダタが、一声叫ぶと斧の一撃をぼぶに振るった。
「ぐう！」

（つづく）



茨城県・菊地めぐみ



神奈川県・KAZ



東京都・ももなな

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

セガはいきなりあらわれた! おどろいたなあ。アフターバーナー、もうちょっとまってから出したほうがよかったね。うん。
(鳥取県・村上俊一・14歳)

▶はい。メガ・ドライブについて次の方どーぞ。 (ハルク)

やはり、時代は16ビットなのでしょうか。そうするとPCエンジンの存在理由はどこにいってしまうのでしょうか。さあ、みんなで1分間の黙とうをささげましょう。「チーン!」
(江南市・木下義章・18歳)

▶「ポーン!」ばかいってるばあいじゃないぶぁい。 (ハルク)

編集部のみなさま。セガ・メガドライブの買い時を僕だけにそっと教えて下さい。「今だよ」って。
(八王子市・清水浩善)

▶お耳かして? (マッキー)

人生とは何ぞ? 30字以内で述べよ。
(茨城県・磯野将・15歳)

▶次号までの宿題にします。みんなで考えてね。 (ヒラ坊)

昨日は青森県に引っ越してきて、はじめての発売日だった。(前は福島にいた) 市内地図を見ながら本屋に行くと必本がなかった。一瞬、問題でもおこして発売禁止になったのかと思ってあせったが今日行ったらあったので安心した。親の転勤とはいえ、いろいろな土地に住むことができる私はしあわせ者かもしれない。
(青森県・小野寺史恵・14歳)

▶発禁なんていうなよー。ありそーだけど。日本全国広いから発売日はすこしずれるところがあるんだよね。 (ヒラ坊)

おれがはじめて買った必勝本(1986年Vol.6)で目駄松氏がこんなことを書いていた。「やはり良質のソフトが多品種、それも定期的に発売され、魅力ある市場をつくることがディスク普及の絶対条件と考えられる」と。これはディスクについてのことだが、スーパーファミコンにも言えると思う。が、しかし、スーパーファミコンは年10本主義でいくといっている。確かに量より質を大切にすることはわかるが10本では少なすぎる。ユーザーの多様なニーズにはこたえられないと思う。目駄松氏はこんなことも言っていた。「マリオの人気で(スーパーマリオ2)ディスクを売るのではなく、ディスクの魅力でディスクを売るべきだ」ドラクエに頼ることなく、スーパーファミコンのよさを出したゲームを出してもらいたいのだ。
(高知市・浪人生プロミネント)

▶そーいえば目駄松がそんなこといってたなあ。正論だ。セイロン紅茶。 (ハルク)

僕は今あのゲームウォッチに熱中している。このシンプルさ。これこそゲームの原点。ああ任天堂はえらかった。
(鎌倉市・U.N.SPACY)

▶こーいう人もいます。えらい。 (ヒラ坊)

私の住んでいる青森県の上北郡上北町という所はド田舎です。今年は異常気象だそうで農作物がほとんどとれませんでした。東京の方では野菜が値上がりするかも……。
(青森県・蛯名健二・15歳)

▶ソフトが値上がりするのも困りますけど、野菜はもっと大変ですね。 (マッキー)

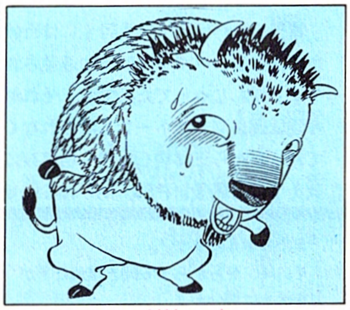
きゃあ!「パックランドでつかまえて」の田尻智さんのこと好きになっちゃった。だけど本命は北枕獲様です♡
(新潟県・あくりる・中3)

▶ベリーハッピーな人ですな。 (ハルク)

10月9日にウィズ・フェスティバルに行ってきました。ウッドヘッド氏と握手することができました。中間試験の勉強サボって行ったかいがありました。ベニー松山先生、ウィズⅡをこの目でしっかり見てきました。
(杉並区・野沢健一・13歳)

▶ウィズ・フェスの報告は他にも川越市の入江誠、若林りりすからも届いています。ベニー君、あがりまくっていたことに気づいた人はあまりいなかったみたいじゃん。よかったね。そこでとーとつに机クイズの答ですが、わたくしヒラ坊の机です。「灰と青春」の校正をしていたんですね。正解者のなかから鳥取県の村上俊一(英訳問題も一番いいできだった)にウィズのキーホルダーを送ってあげましょう。スクウェア特製ライターは神奈川県の及川恵にあげましょう。 (ヒラ坊)

▶小説コンテストですが、現在続々と力作が届いています。傾向としてはドラクエ・タイプのものが多いようです。まったく違った視点からのものも読みたい。がんばってね。 (編集部)



▲とつぜんですが新刊のお知らせ!「おぼっちゃまくん」、なつかしいところでは「東大一直線」で有名な小林よしのりの幻のギャグ超大作「忠牛ばっふぁ郎」の単行本がJICC出版局より11月下旬発売予定です。すんげーおもしろいんだ。これが。

第1回ファンタジー小説コンテスト〆切せまる!!



▶きみの夢と冒険を……!

ファミコン必勝本は、斬新な小説、および作家を求めています。ゲームに関係あってもなくてもOKです。ただし、面白いゲームをしている時のように面白い小説に限ります。ファンタジーはもちろん、SF、ホラー、ミステリーなど、広い意味での娯楽小説を書けばいいんだ、とお考えください。そう、今あなたの頭にひらめいたそのネタでいいんです。

ぜひ御応募ください。

応募要領

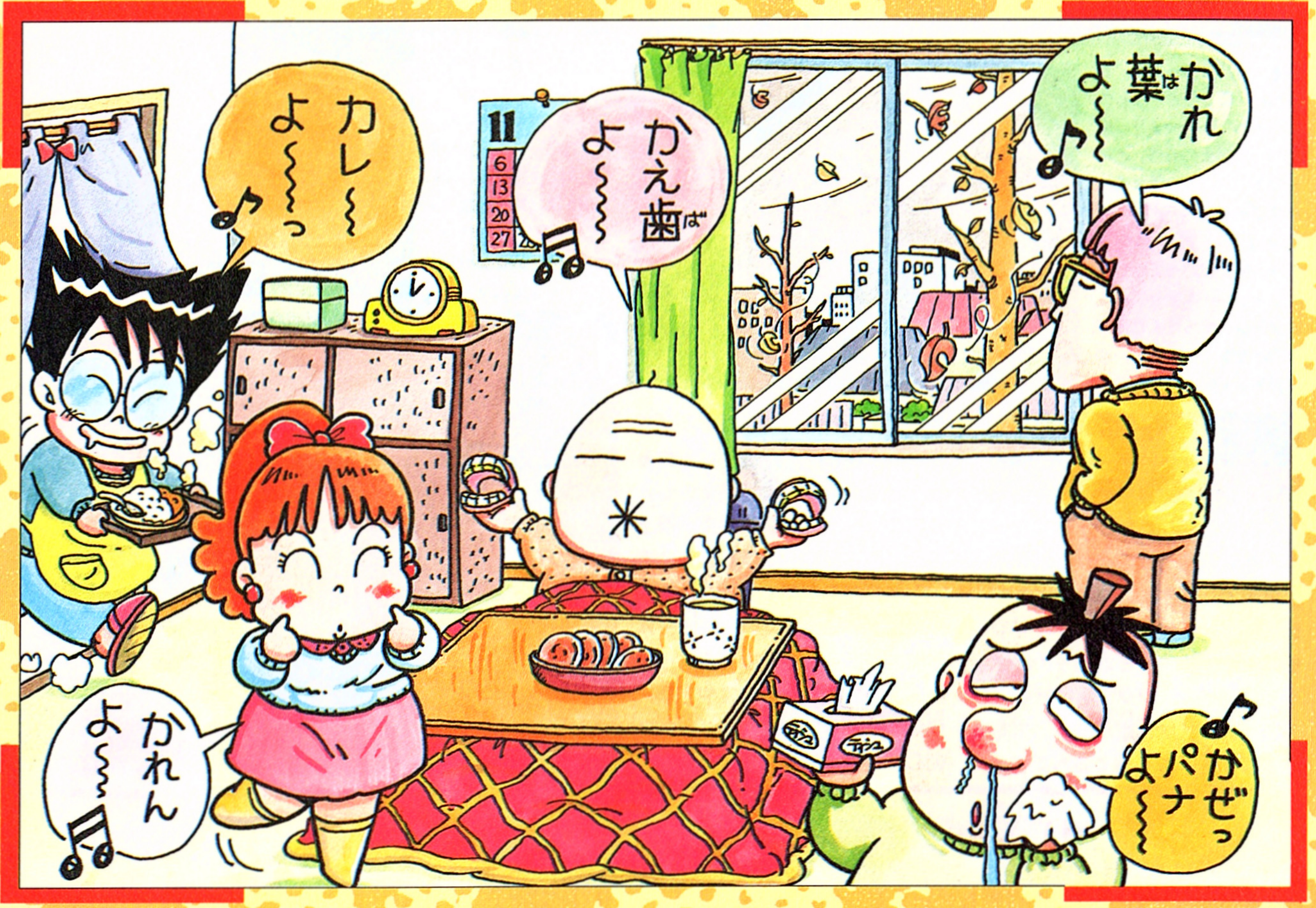
- ●大賞/賞金10万円ならびに副賞1名。佳作2名。
- ●内容/ファミコン必勝本読者を対象とした短篇小説(未発表のもの)。ジャンルは限りません。
- ●枚数/400字詰め原稿用紙30枚前後。必ず横書きのこと。ワープロの場合は20字詰めで。
- ●しめきり/1988年11月25日(必着)
- ●発表/1989年1月第1週発売号誌上で発表。
- ●送り先/〒102東京都千代田区麹町5-5-5 ファミコン必勝本編集部ファンタジー小説係

※応募原稿は返却しませんので、必要な方はコピーをおとりください。また応募原稿の末尾にも住所・氏名・年齢・電話番号を必ずお書きください。

JICC必勝本名産!

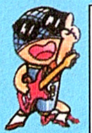
バグボーイクラブ

1億3千万人の全国民に支持を得るバグ&お笑いページ!



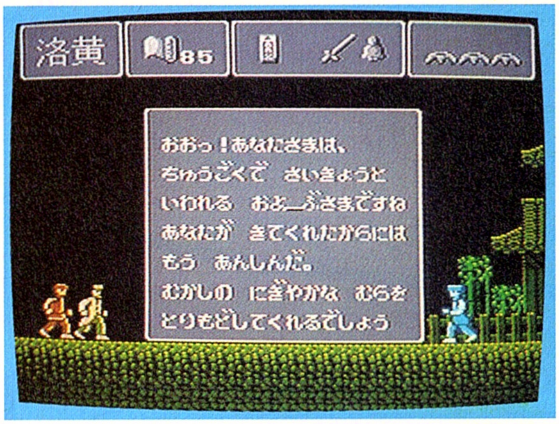
読み始めればやめられないBBC!!

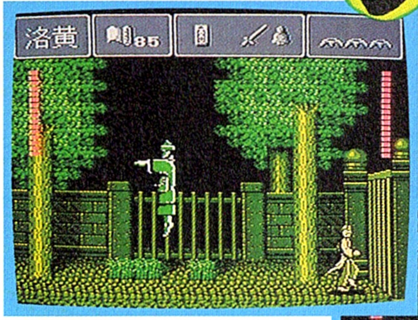
このコーナーは本場の新鮮なネタを使ったバグ&お笑いとして、高いクオリティを持つ必本の代表的な企画ページです。友達や家族との話題作りに最適と存じます。数あるF･C誌の中で一番栄養価が高いと評判です。



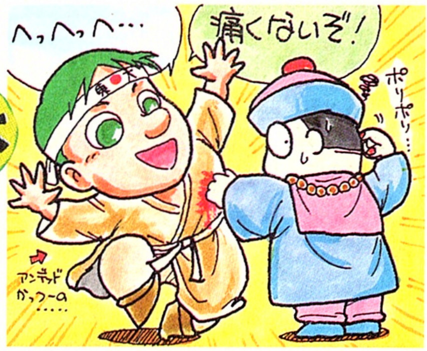
必本は、あなたの暮らしを豊かにします。

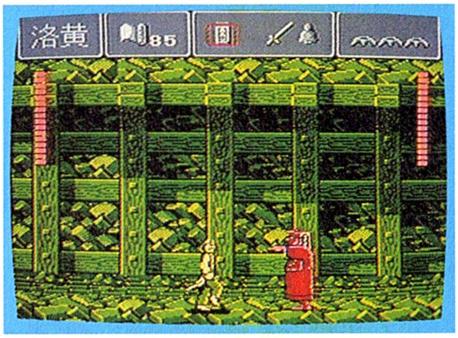
これぞ道士の心！霊幻道士超無敵技!!





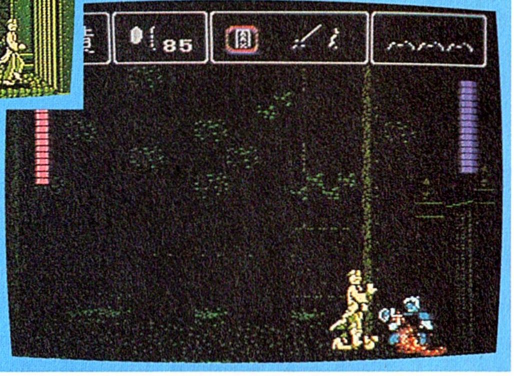
③⬇あれれ？ キョンシーを倒さなくてもドアをすりぬけることができる。水晶球を取らなくてもボスの所へ行けるんだ!



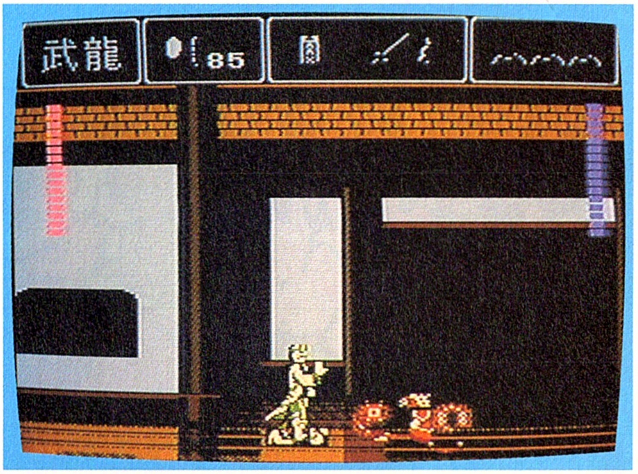


①⬆お得パスワードは〝どうしの こころど うしの こころへ〟……つまり「道士の心、道士の心得」とゆーワケだ!! カッチョえーパスワードだねっ!!

②➡舞台は洛黄の村から！最初の家にはいってさっそくキョンシーと戦ってみる。ダメージはくらうんだけど体力はゼンゼン減らない!! 気持ちよく戦えるワケねっ



④➡結局ボスキャラを倒すだけでクリアできちゃった!! ツマンナイと言う人はキョンシーを一方的に倒して遊ぼう。お札と虎皮本は取り放題だから、全部の技を身につけたスーパー道士が誕生!! とってもお得な技なのだ



⑤⬅研究熱心な人は無敵状態を利用して、あらゆるキョンシーと戦ってみよう！ キョンシーの種類によっての戦い方がわかるから、ゲームをちゃんとやるときの参考にもなるのだ

霊幻道士

お得技 | 東京都・忌野キョン志郎

道着をヒラリとなびかせてサッソーと走る道士様の姿がとにかくリアル！ ブキミにはねるキョンシーだってリアル！ おかげでやられた時のくやしさが超リアル!! …てなワケで、アクションゲームのドヘタな私は「霊幻道士」でもやっぱり負けまくってるんです。やられるたびにイヤなガキが『道士の心、道士の心』っていぢめるし… なんなんだよ「道士の心」ってのは〜っ!! 頭にきて「道士の心」に本当に〝どうしのこころ…〟と打ちこんでみたら、道士が無敵になっちゃった!? アイテムも無限だからお札をはりまくってキョンシーを軽く倒してやろう。面倒くさがりは、ボスキャラだけ倒してイッキにエンディングへ♡

スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

SOFT 10 ウルトラバグには **ソフト10本**



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム＋5本でもOK!!

スーパーバグには **ソフト5本!!** SOFT 5

エーッ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

SOFT 3 ハイパーバグには **ソフト3本**

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

SOFT 1 すぐれた技には **ソフト1本**

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、Dお好きな方をどーぞっ!!

ふつうの技でも **金・銀バッチ**

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!

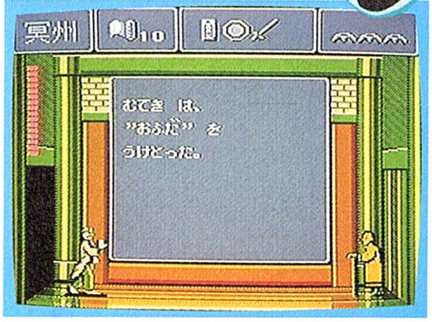
必負ハガキは **ぼっしゅうの刑**

なぁ〜んてことはありません！ それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!

神奈川県 いかづちのあっこ

お札が無限に使えちゃう！

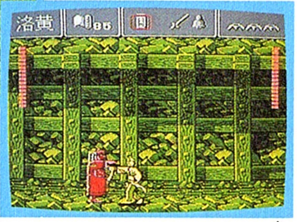






②←それぞれの町に一ヵ所いる師匠に虎皮本とひきかえに「かげろうの突き」を教えてもらう

③↓あとひと息！ お札を使ってドンドン破いてしまう。なんだかリッチな気分になるぜっ!!

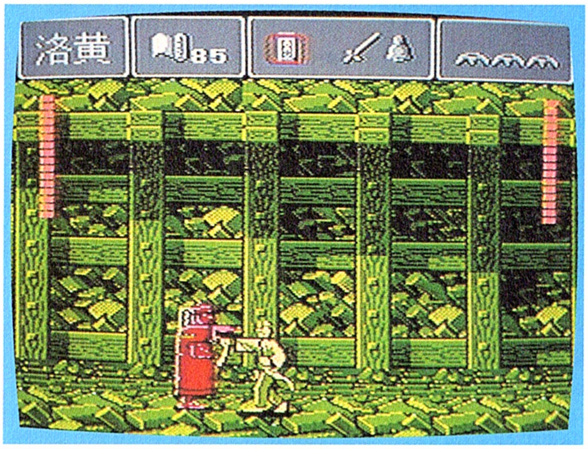


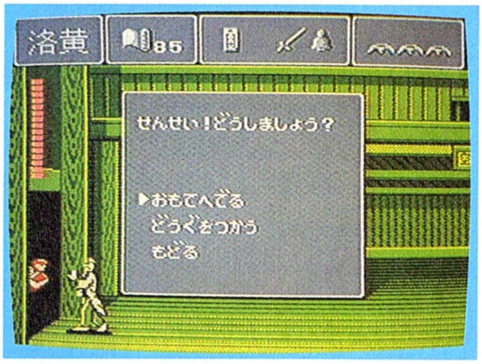
①←まずはお札を取る。一定時間キョンシーの動きを止めることができるけど、時間が短い、枚数は少ないでけっこう使いにくい！ でも、もう大丈夫さっ!!

霊幻道士

お得技 神奈川県・福田守倫

やったぜ！ ボクもついにお得なウラ技を見つけたよん。キョンシーのあのうっとーしー技、「ジャンプ&毒ツメ攻撃」をくいとめるアリガタイ"お札"！ このお札がなくなっちゃっても大丈夫!! ボクの技さえあれば破れたお札ももと通り。さぁこれで心おきなくキョンシーを金縛りにかけられるぜ！ クリアも目の前だっ!!



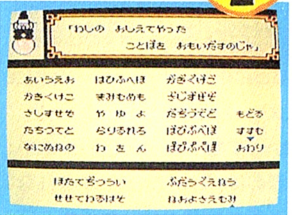


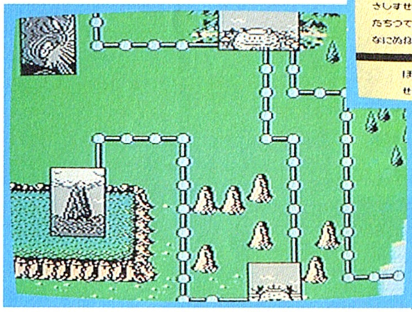
④←そのままお札を持ち「かげろうの突き」を決める!! お札が再び使えるようになる

⑤↑ただし弟子と話をするとこの技は失敗！ この町はもうお札なしで行くっきゃない

ピッコロが最前線に！

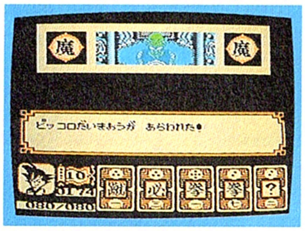
①→"ほたてぢつうい ぶだうぐえねう せせてわるはそ ねおよさえむみ"と打ちこむ。孫悟空のコマが道をはずれてMAP上のなんでもない所にポツンと置かれてる





②←手持ちのカードから1枚使う。ここまではフツーの進み方だけど、悟空は画面上から消える！ Ⓐボタンを押し続けると海底洞崖の所に現れる。カメ仙人が出てきて、正常になった？

③↓ピッコロカードをひくと、敵が出てくる！ コレがなんとピッコロ大魔王本人!! 自分の手下があまりに弱いからシビレをきらしてやって来たの？



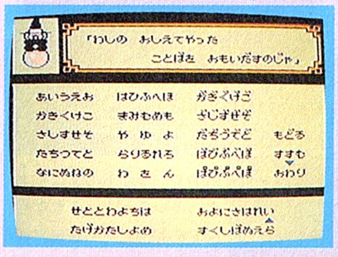
ドラゴンボール2

バグ 福岡県・小田巌

フツー孫悟空はMAP上を道に沿って進むね？ パスワードを間違うとごくたまに悟空のコマが道をはずれてることがある。フツーはバグってゲームできなくなるけど、ボクの見つけたパスワードではこんなコトができちゃった!?

パスワードに関する考察

①↓12文字目から27文字目の2文字ずつがそれぞれの仲間を表す。ちなみに偶数は仲間の数、奇数はキャラの種類を示す！

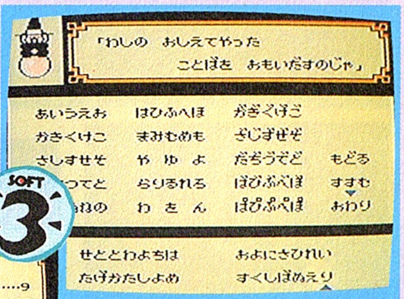


ドラゴンボール2

パスワード 山口県・藤川雅司

いろんなファミコン雑誌で孫悟空の仲間について書かれてるね？ この仲間ってヤツは、実はパスワード交換で自由に数や種類を変えられるんだ!! この技を使えば桃白白や鶴仙人さえ仲間にしてしまうことができるよ。スゲーだろ？

②→上に示した文字と最後の文字を変えてみる。変え方はカンタン！ "あ"なら"い"、"う"なら"え"とゆーふうに、50音順に一文字進めればよい。"ん"まできたら次はが行、最後はぱ行になる



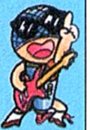


③←ためしにハシモト名人を他のキャラに変えてみた。12文字目の"は"と28文字目の"ら"を"ひ・り"にすればこの通り！ かわいい女のコが仲間になってくれたぞ!!



見てるは一時の笑い、投稿するは一生の思い出

兵庫県 あきりん



コレ、ワタシ ノ ハシラ。トテモ イイ ハシラ。

必殺！究極パスワード!!

SOFT 1



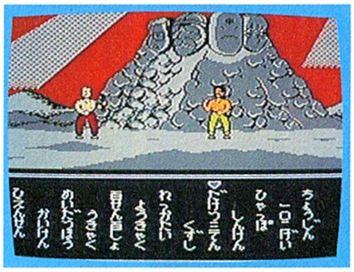
①←"つみこ ぶれや ぜぞび ぱばま みあひ ぞるも わぎし ほぎぶ ぎつの"だ！



②→英雄面山に向かう！ そこには火天が待ち受けていた!! コイツを倒すと、イキナリ感動のエンディングに突入するっ!! フツーのクリアよりはるかに楽だよ！

闘将！拉麵男
お得技 東京都・井上文司

拉麵男が平和を手にするためには、地禁門を破った頂上拳法の三悪人を倒さなきゃならない。このパスワードを使えば、火天を倒してイッキにエンディングを見ることができる！ とにかくお得なので、プレイしてみるといいぜっ!!



③↑火天に有効な必殺奥義は「打穴三点崩し」だ!! チャンスマークがついたら即攻撃に移れ！ これはホントの攻略法なんだからね!!

毒蛇の森を通らずクリア！

闘将！拉麵男
お得技 岡山県・明村憲一

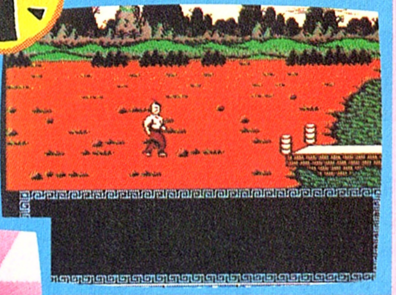
なんと、砲岩や叉焼男といった比較的弱い（そんなことないか？）敵キャラが黒龍や白龍に変身した！ ただのバグと思いきや、意外なお得技が隠されていたので載せてね。



SOFT 1

①↑まずは砲岩！または叉焼男のいた画面の一歩前まで来てⒶボタン！ カーソル出現

②→Ⓐボタンを押したままⒷボタンでカーソルを消す！ これで準備ＯＫ。Ⓐボタンを押したままで敵のいた場所まで歩いてスクロールする。カーソルを出すと失敗だ



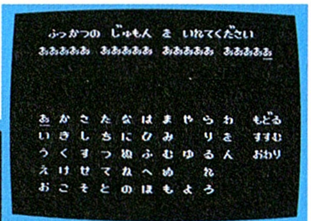


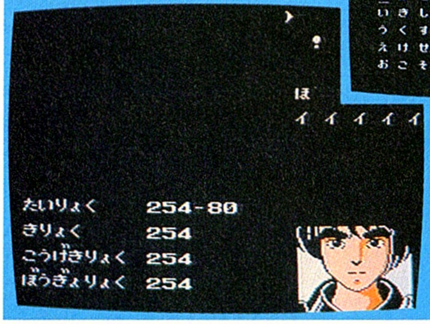
③←砲岩のいた所になんと白龍が現れた！ もちろんバグのキャラクターなんだけど、次が大技だよ！ 叉焼男がいた所に出て来た黒龍を倒すと、エンディングが見られるんだ!! 毒蛇の森を抜けられずに困っていた人もコレで大丈夫!! おトクなバグ技だ

最強の孔雀、誕生す？



①→"め"と"ぬ"、"ね"と"れ"など、ほとんど区別できない！ とゆーワケで"あ"を全部打ち込む!!





②←レベルはものすごく上がっているっ!! これなら平家の怨霊だろーが岩戸神族だろーがドンと来いってなもんだ… と思ったら画面は大バグ!! 残念ながらリセットしなきゃならない。せっかく最強だったのに…



孔雀王
バグ 東京都・みくに

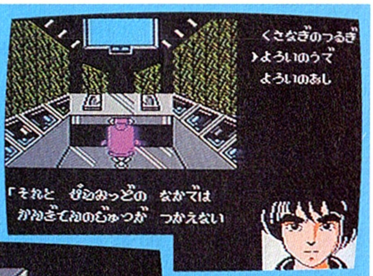
マンガもアニメも見てるから、やっぱりソフトも買っちゃいました♡ とってもオモシロいんだけど、パスワードの字が見ずらくてミスばっかりなの!! そんな私もカンタンにできるパスワード技よ！

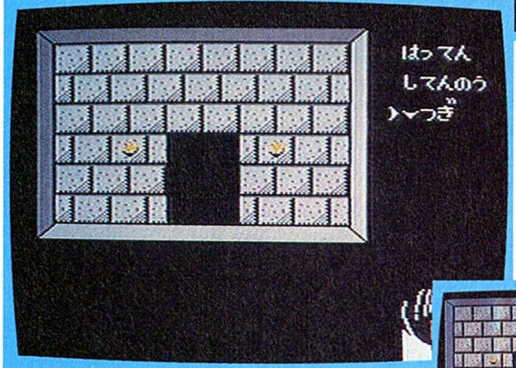
ピラミッドでパスワード!?

孔雀王
お得技 千葉県・安田久光

①↓「あまのとりふね」は孔雀をピラミッドに連れて行く時に『ピラミッドの中で歓喜天の術は使えない』と教えてくれるんだけど…

パスワード技を見つけたよ！ とはいってもフツーの技じゃない。オイラのは"パスワードがとれない所でもとれちゃう"ってゆー技さ!! これでピラミッドの中でも困らずにすむ。迷う前に使うべし！

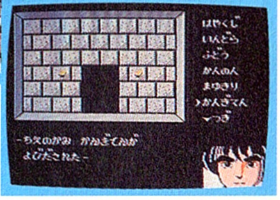




②←ピラミッド内で戦闘中以外の時に「じゅつ」コマンドを選ぶ。一番下の"▼つぎ"にカーソルを合わせてⒶボタンを押す！ 画面が変わったらもう一度同じ動作をする。前のコマンド画面になる！

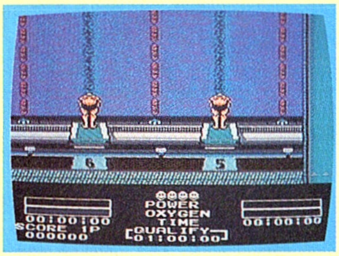
SOFT 1

③→そこで"かんぎてん"にカーソルを合わせて選ぶ！ ホラネ？ ちゃんとパスワードが出て来た。ワナの多いピラミッド内では重宝するんだよね!!



神奈川県 かるなばる

息つぎなんて必要なし!?

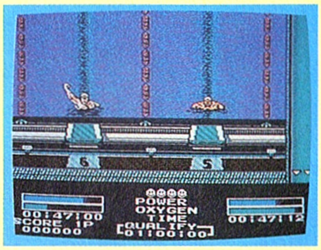


コナミックスポーツ

お得技　沖縄県・崎山喜洋

水泳の自由型は、息つぎとかがとってもメンドウくさくて、難しいですよねェ〜! でも、オイラの見つけた技なら、楽勝で予選通過できるから便利だぞっ!!

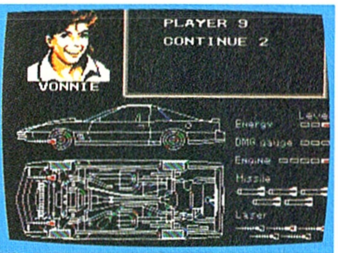
①↑スタート前のキンチョーの一瞬! Ⓑボタンを押したまま、フライングしないようにスタートしよう。あとはひたすらⒶボタンを連射しろ!!

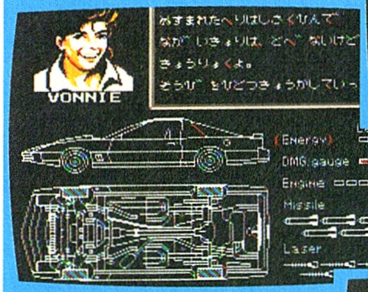


②→ゴール近くでPOWが満タンになるから、そのときにⒷボタンから指を離してラストスパート! 連射の苦手な人でも楽々予選通過、得意な人なら30秒台も可能だぞ

やはりあったパスワード技

①→2文字目をS、6文字目をQにすると残機数が9になる。腕に自信のない人にはオススメのパスワード





②←4文字目をR、7文字目をIにするとダメージメーターが最大だ!!

③↓11番目をIにするとコンティニューの回数が2回になるぞ!!



ナイトライダー

パスワード技　山形県・佐藤健人

テレビではかっこいいナイトライダー。でもゲームではなかなかうまくいかない人もいるだろう。この技を使えば少しは楽かな?

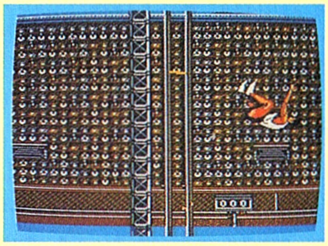
今号の おまぬけちゃん

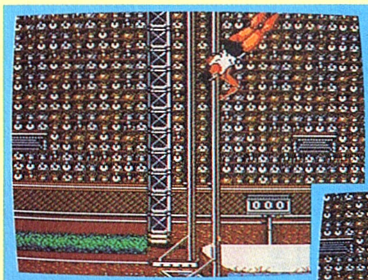
コナミックスポーツ

おまぬけ技　東京都・川野哲史

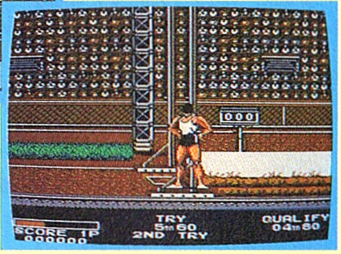
棒高跳びの選手が、まっ逆さまに頭から落ちてくるとゆー、とんでもないおまぬけ技を発見! 無表情な顔をして、頭から落ちてくる選手を見ていると、ホント〜にハラの底から笑えるぜっ!! それにしてもこの選手、頭から落ちてもダイジョーブなのかなァ〜!?

①↓フツーに跳ぶと、たとえファウルだろうと、選手は背中から落ちてくるよね。このあたりの選手の動きが本当にリアルで、さすがが3Mの大容量と感心しちゃう





②←ところがっ! 選手が跳んだときに、Ⓑボタンをそのまま押しっぱなしにしていると、選手は頭から落ちてくるのだ。こんなことフツーから考えると、絶対にできるハズはないのにオカシイの〜?



③→アラ、アラ失格! それにしても、この選手はいったいどうゆー体をしているんだろう? 6M近い高さを頭から落ちたら、いくらクッションがあるといっても大ケガするんじゃないの!?

超速球の投げ方教えます

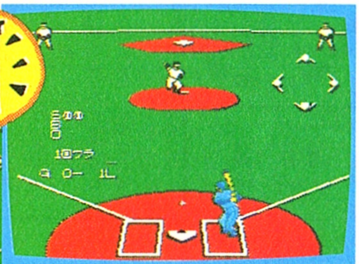
スーパーリアルベースボール

お得技　岐阜県・石田正美

操作が難しくてイライラしている君は、この技を使ってみよう。きっとスカッとするとおもうよ。

①→投げるときⒶと下を同時に押して、Ⓐを押したまま下を連打するんだ





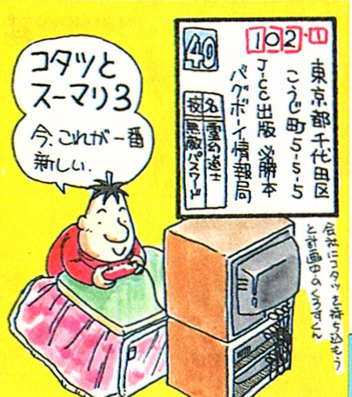
②←するといつもは投げられない超速球が投げられる!! 180キロも夢じゃない

募集

どんなくだらない技でも、笑える技ならなんでもありありのおまぬけちゃん! みんなもおまぬけ技を探し出して、バグボーイまでドンドン送ってくれェ〜っ!! もちろん、Hコマンドも大歓迎だよ〜!!

ギブミ〜ハガキ!!

そろそろコタツの恋しい季節ですねェ〜! こんなときにはFCが1番!! てなワケで、FCをやる機会も増えるだろうから、みんなもしっかり技を見つけてくれ〜っ!! 見つけたらスグにハガキを送ってちょ!!





朝一番のネタを持って来て下さい。

神奈川県　龍斗

人気投票の第一次結果発表だぁ!!

FNN



第一次の結果発表は、旧企画の人気順位！ ま、色々ご意見もありましょうが、とりあえずこんな感じです。でも今回で生き残りを決めるわけじゃないから安心して！



おいっ！ ここもちゃんと見ろっ!!

神奈川県 くちったぜギガデイン

紙コンアトランダム

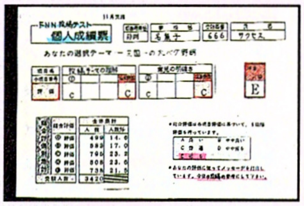
狭さにも負けず、人気投票にも負けなかった紙コン！ 今回も力あふれる作品たち!!

人気投票 第一次集計 1位

♨一番人気の紙コン！ ネタが考えやすく、見ためにもあきがこない所が魅力なのだろう。ご覧下さればおわかりのよーに、今回は絵よりネタを重視したものを取り上げました。参考にして。



大阪府・ハタ坊



静岡県・サクセス



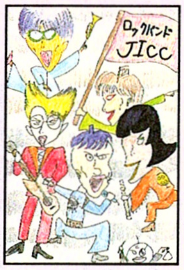
和歌山県・ぴーみゃ



新潟県・坂井直幸



東京都・まんまる



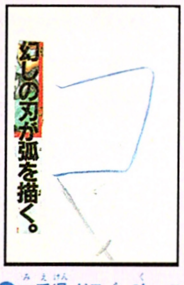
鳥取県・ツボ

HIPPON かばあガール

♨秋風の冷たさをモノトーンのタッチでうまく表現している作品。



三重県・シフォン

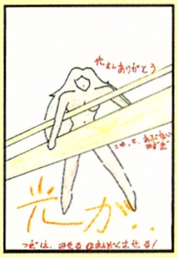


三重県・ドラゴン喰エスト

ドラクエパラダイス

ドラクエの言葉だけでも充分上位にくい込めたこのコーナー。ネタも勢いがあるぜっ!!

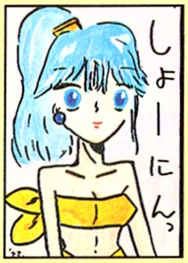
人気投票 第一次集計 2位



東京都・はぐれ充

あぶない水着コンテスト

下の大きなハガキ。実はキャラメルママの石田綾子女史にそっくし。インパクトの強さでおもわず載せてしまった。



千葉県・ゆき



大阪府・マー坊

おまぬけモンスター

ねだるスライムは最近のギャルたちを素直に表現している。"鉄のまえかけにしなさい" の言葉も良！



北海道・岩野渉



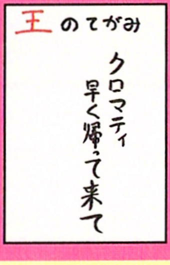
北海道・バグる信玄

おもしろアイテム

王のてがみ、最高!! いまとなっては役に立たないけどね。



青森県・スケルトン掛端



徳島県・ゾーマ



北海道・あんみつしるこ

ナゾラー問答

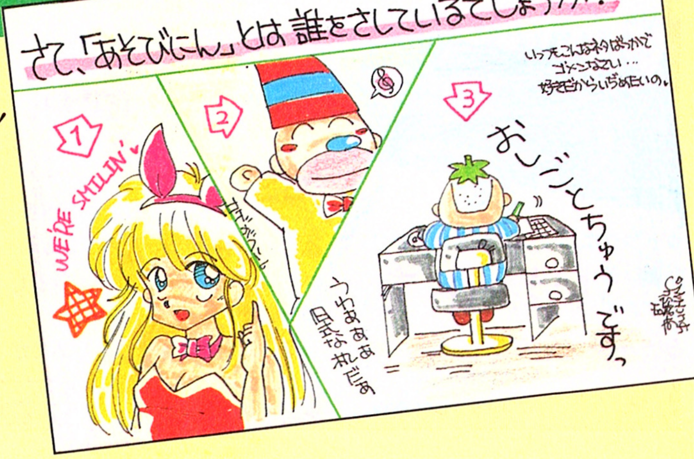
ナゾラーもんどう

意外や意外、難しいと悪評のナゾラーが銅メダル。1ページネタに拡張か！　期待せよ！



人気投票 第一次集計 3位

お手本の作品



兵庫県・唯川めい

☆これがお手本になるネタフリだ！

問 魔○組は…。

答 ①ネスカフェ　②ゴールド　③うれんぞ

千葉県・こみねい

問 次の中で忍者はどれ？

答 ①じゃじゃ丸　②ピッコロ　③ポロリ

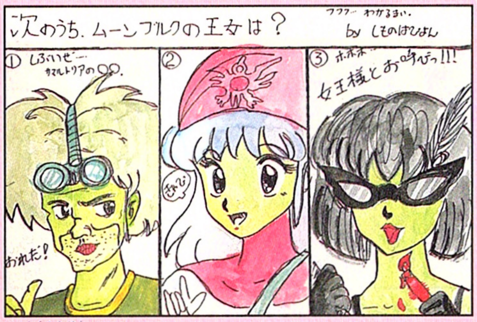
鳥取県・村上俊一

ギャグは心の貯金です。



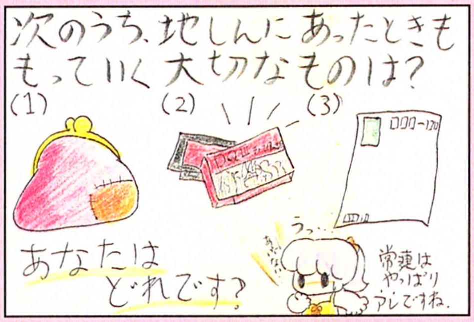
茨城県 いしたぁ

その他のハガキ



福岡県・しものパピヨン

♨文字ネタが難しいなら、絵ネタで勝負だっ!!　上のネタはどちらかというとブキミさで攻めてきてるな。



愛知県・小関里奈

♨ハハハッ！　こちらは画力よりネタフリで攻めてきたなっ!!　こういう感じのがこれからも欲しいなぁ!!

ナゾラーについて一言！

☆たぁーしかに、ナゾラーのネタを考えるのは他の所より難しい。人を笑わす意味では他のものより質は高いと思うが…。それだけ考えるのが新人、常連にかかわらず困難なのだ。一度コツを見い出せばネタなどすぐに思いつくのだが。だからこれに関しては人気よりも投稿できるか出きんかで結果が出ると思う。

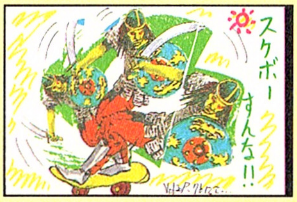
三国一の大バグ野郎

てがたく4位のポジションにつく三郎！　これからの展開が楽しみじゃなかろうかっ！



人気投票 第一次集計 4位

千葉県・小林まこと



三重県・ドラゴン喰エスト



おいっ!!　オレのハガキッ！　ちゃんとJICC出版局に届いてるのか!?　最近さっぱり載らないじゃないかっ!!　あ、オレのせいか？

山口県・炎の投稿人ジャック

うちのかーさんはねっ!!　いいとしこいて、自分のこと“あそび人”と言っているの。

東京都・ラナ

おいっ!!　どっかのおっさん！　夜中に大声で「ファミコンウォーズがでたぞ！」と歌うな！

神奈川県・じゃうま

やい！　常連!!　おまえら、ドーピングしてねぇか？

秋田県・管理人さん

カンダタと言うあだ名をつけられた友達の神田岳志。

群馬県・鈴木正明

やい！　母ちゃん!!　ドラクエIIIやってて、全滅するたびにリセットも押さずに電源を切るのはやめてくれっ!!　寿命が、256日ぐらい縮まっちまうぜっ!!

三重県・飯田はんじ

ネタの種。逆さに読んでも同じだよー!!

福島県・HACHISUKE

おい！　友人のK。私の必本を読むなとは言わん。だが、ヌードポスターをはさんだまま返すのだけはやめてくれっ!!　おかげで母さんに見つかり三重県から追放されたぞーっ!!

奈良県・33部隊

おいおい、神宮寺三郎っ!!　おまえさん、無理しちゃいかんぞっ!!　顔が真っ青じゃないかっ!!

埼玉県・CBR

鈴木正明さんや虎那魅さんの賢さが255なら、僕はたぶん運のよさが255なのだろう　と思うっ!!

兵庫県・勇者カリン



埼玉県・くっきい

いくらなんでもいないだろ!!

人気投票第一次集計 5位

実力はあると思うんだけどな。ま、これで決まったわけじゃないし、次回の投票に期待しよ。



投稿人ボツ中心派

☆ドラクエIIIで、レベルの上がりが悪いとすかさず**リセットを押す**やつ!!

千葉県・藤枝直之

♨気持ちは鳥肌（俗にチキン肌、サブイボ、寒いとできるイボと言う）ができるほどわかるぞ! でもリセットしたら鳥肌が風疹になっちまうよっ!!

☆**20のペンネームを持つ男。**

宮崎県・ぷうかJr、ターボ

♨ハハハ、さらばだ明智くんっ!!

☆必本にネタが載らなくて、載せてもらいたいネタをハガキに書いて、必本に**貼り付ける**ヤツ。

茨城県・SABOTEN

♨こりゃいいやぁ、ワッハハハ…バカヤロー俺まで泣きたくなるじゃないか。

☆必本にハガキを出しはじめてからは、ゴハンものどをとおらず、必本にふれると心臓がバクハツしそうになり、ハガキをポストに入れるちょく前には、ギャーヘッヘッヘッ〜と、言ってから出す**ヤツ!!**

静岡県・どらくえ勇者命

♨ハイハイ、それでは注射を一本うっておきましょうね。

☆まだ常連にもなってないのにハガキの隅に**もうネタがないっ!!**とか書くやつ!

愛知県・うずまきっ

♨くろすはねむっている。

☆**アロンアルファ**で指をくっつけてあそんでるやつ!

神奈川県・追跡180キロ

♨やめなさい。あれはずれなくなるよとすでにやったことのある奴。

☆**部費**でハガキを買おうとするヤツ!!

東京都・船津歩

♨とこやっ!! じゃなくてリハツゥ〜!! と少しレトロなギャグ。

☆**女の子の絵**がうまい男って、きっと彼女がいないでしょう…。

神奈川県・かるなばる

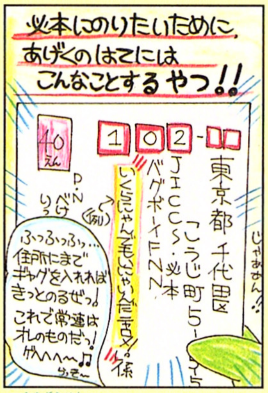
♨た、たしかにそんな気がする。うちのイラストレーター金子氏も大きな字では書けないが小さな字では目がつかれるだからなぁ。



⇧東京都・ローレシアの王妃



⇧神奈川県・筆名前



⇧宮崎県・べけんりっぷ

さらばっ!! 人気投票!!

ほんとに最後の人気投票。またの名を、さらば宇宙船艦人気投票完結編永遠にと言う。次回は新企画の集計結果だが、あいかわらず旧企画も募集はしとるからよろしゅうたのみますわんこそば。

1 紙コンアトランダム	チミたちの持っている感性をハガキにぶちまき、送って欲しい。人気の度合が示すよーに一番書きやすい!
2 ドラクエパラダイス	ドラクエ好きっ子たちにはのがすことのできないコーナー。とにかくドラクエのネタをどーんと送ってくれ!
3 ナゾラー問答	リズムとノリで攻めて来て欲しい! 難しいからやだ! と言わずに、文章を3つに切って送ってくれればいい。
4 三国一の大バグ野郎	うっぷんばらしには最適。個人でブツブツ言うより、全国民を相手に自分の不満を言った方がいいぞっ!!
5 いくらなんでもいないだろ!!	うそでも本当でもええぞ! 笑えるネタをバンバン送ってチョンマゲゆって千代の富士っ!! つーことだ。
1 指令あらをさがせ!	はっきり言ってハガキの量はトップ!! あらをさがすといってもネタになるもののあげあしを取っちゃダメ!
2 没収容所	ここに載ってもけして恥ることはないっ!! 逆に自慢してやれ! だってキミらを学んで投稿するのだから。
3 うそも方言	東京人には不利だとの声もあるが、そんなことはない! ノリピー語とか都会から出る言葉を使ってもいいぜ!
4 Hソフト製作会議	笑える、キュートでピュアなHネタを待っているぞ! 絵でもネタだけでも結構っ!! しっかり送って欲しい!



神奈川県 大門和彦日本一


JICC出版局
華麗なる筆致でつづる
剣と魔法の迷宮世界
礼拝堂の前は小さな広場になっており、入口はそこから十段ほどの立派な石段を昇った高さにあった。細いアーチ型の大きな入口は扉が開け放たれ、狭い回廊が奥へ続いているのが見て取れる。古びた外見とは対照的に豪華な深紅の絨毯が敷き詰められていた。数ある宗教の中でも、呪法による蘇生術に重点を置いた一派の総本山・カント寺院である。命を落とした冒険者のほとんどがここに運び込まれるという、この都市の重要施設の一つであった。
第13章 テンプル・オブ・カントより
ウィザードリィが小説で読める。
小説 Wizardry
[隣り合わせの灰と青春]
ベニー松山 著
定価980円
11月19日頃発売
予約注文受付中●確実に手に入れたい方はアンケートハガキの横についている注文票に記入して、お近くの本屋さんへお渡しください。

華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春 最終回



by BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ

前号までのあらすじ

宝箱に仕掛けられた空間転移の罠により、地下迷宮最下層で３グループに分断された一行。ワードナの玄室へと転移させられたガディとベリアルは吸血鬼部隊によって捕獲され、魔人バンパイアロードの手でバルカンについての尋問を受け始める。一方、合流地点に向かって行動を開始したスカルダとサラ、そしてアルハイムは、第６の玄室で待ち構える魔法使いたちを何とか一掃するものの、隠れていた忍者の一撃からサラをかばったスカルダが深傷を負ってしまっていた。大量出血のため死にかけたスカルダであったが、アルハイムの唱えた大治の呪文の助けで運良く一命を取りとめる。しかしサラはもう１ランク上の治療呪文・快癒でなければスカルダの助かる見込みは半分にも満たなかったとアルハイムを責める。その場は収まったものの、スカルダの心中にはアルハイムへの疑念が巻き起こり始めた。その頃、残るジャバ、バルカンたちもまた、怪物との死闘を繰り広げていた……。

SCENE 23

§　7TH AREA　§



ごう！

魔獣が咆えた。凄まじい咆哮に空気がびりびりと震動する。

奇怪な生物であった。頭部から腹部は巨大な獅子のそれでありながら、そこから後ろの半身は黒い山羊の身体である。前肢からは鋭い爪が伸び、後肢は堅い蹄に包まれている。

獅子の背には蝙蝠のものに似た厚い翼が生え、魔獣が身動きするたびにバサバサと音を立てる。

多種の生物の肉体を合成した、異様な魔物である。だが、もっと異常な特徴を、それは持っていた。

獅子のものと、背の中央から生えた山羊のもの、そしてぬめりを持つ長い尾の先にある蛇のもの。魔獣には、三種の頭があるのである。

魔法によって生み出された合成獣・キメラであった。いつの時代に造り出されたのかも判らなかったが、今では一つの種となってどこかの高山地帯に生息しているらしく、迷宮下層に大量に送り込まれている。

獅子の頭が、もう一度咆えた。山羊の蹄が石床を掻き、ぐねぐねとくねる尾の先で大蛇の口が炎の息を漏らす。

巨体をたわめ、キメラは跳躍しようとした。

「うるせえっ」

白刃が一閃した。次の瞬間獅子の首が落ち、黒山羊の頭が跳ね飛ぶ。

魔獣は前のめりに倒れ、絶命した。

「こんな時に騒ぐんじゃねえ」

ジャバであった。

それで、戦闘は終了していた。

最下層の、第五エリアの玄室である。

キメラの屍のすぐそばには、喉を掻きむしるようにして悶死している四人の魔法使いが転がっていた。いずれも唇や爪が青黒く変色し、極度の酸欠状態にあったことを示している。

中規模範囲の空間の酸素を全て消滅させる魔法使い系第六レベルの呪文・窒息である。空気中はもとより、既に血液中に取り込まれた体内の酸素までも消し去るため、有効半径内の生物を瞬時に酸欠死させる恐るべき呪文が、魔法使い部隊を襲ったのである。

バルカンの仕業だった。

護衛の全滅した今や、玄室内にいるのはジャバとバルカン、それにラシャの三人だけであった。

「凄い……」

ジャバの背にかくまわれるようにして立っていたラシャが呟いた。「本当にジャバ？」

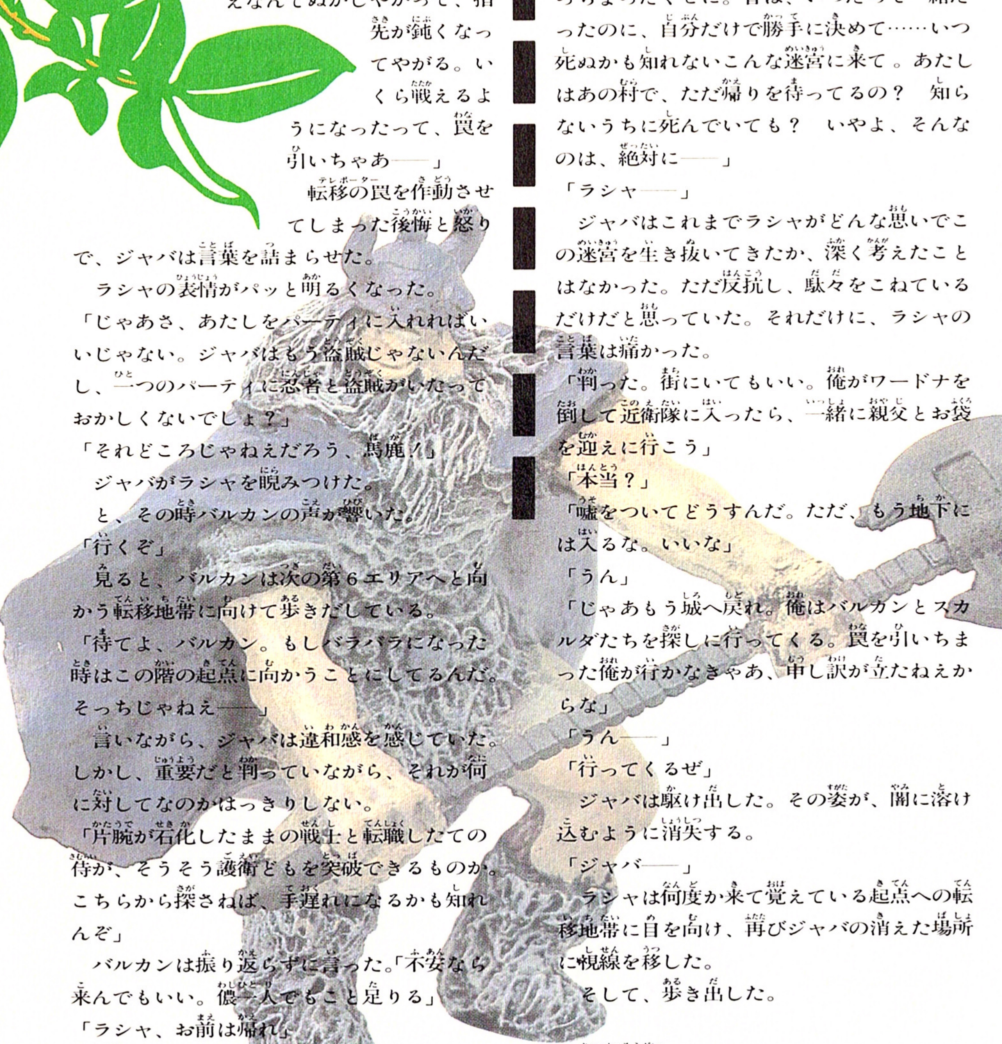
キメラを一撃で葬った剣技のことを言って

主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。
- ジャバ………パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- 老エルフ……ダークゾーンに棲む術者。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- グレブナーグ…トレボーの側近。魔法使い。
- ワードナ……悪の大魔法使い。
- ハ・キム……レベル12の忍者。悪。
- アルハイム…レベル12の僧侶。悪。
- ラシャ………レベル13の女盗賊

Wizardry

待望
単行本「隣り合わせの灰と春春」は
11月19日頃発売予定
定価980円



いるのである。

「凄かねえよ。畜生、ボルタックのくそおやじめ！　あの短刀で忍者になっても害はねえなんてぬかしやがって、指先が鈍くなってやがる。いくら戦えるようになったって、罠を引いちゃあ——」

転移の罠を作動させてしまった後悔と怒りで、ジャバは言葉を詰まらせた。

ラシャの表情がパッと明るくなった。

「じゃあさ、あたしをパーティに入れればいいじゃない。ジャバはもう盗賊じゃないんだし、一つのパーティに忍者と盗賊がいたっておかしくないでしょ？」

「それどころじゃねえだろう、馬鹿！」

ジャバがラシャを睨みつけた。

と、その時バルカンの声が響いた。

「行くぞ」

見ると、バルカンは次の第6エリアへと向かう転移地帯に向けて歩きだしている。

「待てよ、バルカン。もしバラバラになった時はこの階の起点に向かうことにしてるんだ。そっちじゃねえ——」

言いながら、ジャバは違和感を感じていた。しかし、重要だと判っていながら、それが何に対してなのかはっきりしない。

「片腕が石化したままの戦士と転職したての侍が、そうそう護衛どもを突破できるものか。こちらから探さねば、手遅れになるかも知れんぞ」

バルカンは振り返らずに言った。「不安なら来んでもいい。儂一人でもこと足りる」

「ラシャ、お前は帰れ」

唐突に、ジャバが言った。その眼は、バルカンの背を見据えたままである。

「どうしてさ。一緒に行くよ」

「危ねえんだよ。足手まといだ」

転移地帯に踏み込んだバルカンの姿が消えるのが見えた。その肉体はもう、次の地下道にあるであろう。

「今日命があったのも運が良かっただけだ。お前はこの迷宮にゃ向いてねえ——」

ジャバが、ラシャを見た。「村に帰れ」

「何で」

ラシャの両目に大粒の涙が溢れ出していた。

「どうして連れてってくれないのさ。あんただって——ジャバだって、勝手に村を出ていっちまったくせに。昔は、いつだって一緒だったのに、自分だけで勝手に決めて……いつ死ぬかも知れないこんな迷宮に来て。あたしはあの村で、ただ帰りを待ってるの？　知らないうちに死んでいても？　いやよ、そんなのは、絶対に——」

「ラシャ——」

ジャバはこれまでラシャがどんな思いでこの迷宮を生き抜いてきたか、深く考えたことはなかった。ただ反抗し、駄々をこねているだけだと思っていた。それだけに、ラシャの言葉は痛かった。

「判った。街にいてもいい。俺がワードナを倒して近衛隊に入ったら、一緒に親父とお袋を迎えに行こう」

「本当？」

「嘘をついてどうすんだ。ただ、もう地下には入るな。いいな」

「うん」

「じゃあもう城へ戻れ。俺はバルカンとスカルダたちを探しに行ってくる。罠を引いちまった俺が行かなきゃあ、申し訳が立たねえからな」

「うん——」

「行ってくるぜ」

ジャバは駆け出した。その姿が、闇に溶け込むように消失する。

「ジャバ——」

ラシャは何度か来て覚えている起点への転移地帯に目を向け、再びジャバの消えた場所に視線を移した。

そして、歩き出した。

最下層第7エリア——。

悪の大魔術師ワードナが吸血鬼部隊に護られて立てこもっている、最後の砦である。

他の6エリアと同じく、曲がりくねった地下道と一つの玄室で構成された地底洞窟であった。



だがそこに、帰る術はなかった。他のエリアに必ず存在していた転移地帯が、そこにはないのである。

それは完全に独立した、出口なしのエリアであった。

その暗い地下道を、三体の人影が移動していた。

スカルダたちである。スカルダを先頭に、アルハイムとサラで三角形型の隊列を組み、ワードナの玄室のあるべき終点に向かって歩を進めている。

三人とも、緊張した顔つきをしていた。アルハイムですら、いつの間にか口の端の笑いが消えている。

本来なら、第六の玄室から最下層の起点に戻り、ガディやジャバの合流を待つ筈であった。

だがそのうちの二人が吸血鬼どもに捕えられ、ワードナの玄室に監禁されているとの情報をスカルダたちは得ていた。護衛の対応の早さに疑問を抱いたアルハイムが、もはや死ぬ寸前だった魔法使いの一人から、その伝令があったことを訊き出したのである。

助かりようのないほど深傷を受けていた魔法使いは、もともとワードナに対してさしたる忠誠心を持ってはいなかったらしく、アルハイムの封傷と開傷を使った拷問であっさりとそのことを吐き、ほどなく力尽きた。

話によれば殺されてはいないらしい。しかしそれも長いことではない。

城に戻り、応援を呼ぶ時間はなかった。それ以前に、最下層に降りてこれる冒険者が他にいる訳もない。

仲間を見殺しにしたくなければ、すぐに行動を起こすしかなかった。ワードナの玄室に侵入し、捕われている二人が身につけているであろう転移のかぶとの能力で上層へテレポートする——。

ワードナを倒せない以上、残された方法はこれだけであった。

初めスカルダは単独で向かおうとした。が、サラが強く反対した。途中複数の敵と遭遇した時、呪文の使えぬスカルダ一人ではどうにもならない、と。

スカルダとしては、このあまりに危険な救出行にサラを連れていきたくなかったが、確かにサラの意見は正論であった。もし一人で行って返り討ちになれば、自分だけでなく捕虜の二人の命もなくなる。スカルダは渋々この案を受け入れた。

意外なのは、アルハイムまで同行を願い出たことであった。

便宜上パーティを組んだことになってはいたが、悪の戒律のアルハイムがそこまでスカルダたちに付き合わねばならない義理はない。そのまま起点に戻り、地上への転移地帯を使って帰ってしまってもいいのである。

“一度ワードナの部屋を見てみるのも悪くないですからね。それに、もし倒せることがあれば私にも報償が転がり込む訳でしょう？　新しいメンバーを探しに行くより実があるかも知れません——”

背後のアルハイムの気配を探りながら、スカルダは先刻のやりとりを思い出していた。

——こいつの目的は何だ？

あわよくばワードナを倒す、などという理由が嘘であることは明白であった。相手は全ての呪文を身につけ、封印された古代魔術にまで手を染めていると聞く大魔導師である。

三人構成の半端なパーティでは、まぐれでも勝てるものではない。

——得があるとすれば、俺たちが完全に壊滅してしまうこと——だとすれば裏切りもある。だが、それなら俺とサラが気絶していた時に、容易にとどめをさせた筈だ。第六の玄室の護衛を突破するために生かしておいたとも考えられるが……いや、このエリアで俺たちを仕末したらもっと分が悪い。

いくら考えても、アルハイムの同行の答えは出てこなかった。

思考に没頭していたスカルダが我に帰ったのは、もう地下道のかなりの距離をこなした後であった。

いつしか回廊は長い直線になっていた。

スカルダを現実に引き戻すきっかけとなった強烈な気配が、前方の暗闇から発散されている。

獣が牙を剝き出しているような、とてつもない殺気である。物理的な圧力すら感じられる、禍々しい瘴気であった。

スカルダの全身が粟立っていた。首筋にぞくりとする悪感が疾る。

気配にうといアルハイムとサラも、同様の殺気を感じているようであった。

ぐるるるるる……。

低い唸り声が、地下道の中で反響した。

闇の中、金色の甲冑が浮かび上がる。水牛のような二本の角が鈍く光った。

かぶとの奥で両眼を爛々と輝かせた、巨体の男であった。片手に幅広の長剣を持ち、全身を立派な黄金色の鎧に包んでいる。

その男が、獣に似た唸りを上げているのである。

かっ。

男が、煙に見えそうな息を吐いた。

「仲間を、助けにきたか——」

人の言葉を発音するのに適さない声帯で、無理に喋ったといった声であった。喉の奥がゴロゴロと、鳴り続けている。

ワードナにつき従う戦士たちの頂点に位置する魔法剣士・レイバーロードである。

スカルダは初めて出会う相手だったが、アルハイムたち悪のパーティは、一度戦ったことがあった。

「気をつけて下さい。ハ・キムとゴグレグが二人がかりで倒した難物です」

アルハイムが背後で囁いた。「ワードナの魔力で、何度でも蘇ってくる半ば不死の魔人のようです」

「ここは通さね」

そう言った瞬間、レイバーロードは唸りを上げて突進してきた。

巨体に似合わぬ速さであった。スカルダの掲げた盾に重い一撃が加えられ、鈍い金属音が響く。

“気”で動きを読んでいなければ、かわせそうにないスピードである。

レイバーロードの剣が、二撃、三撃と振り降ろされる。隙のない剣技に、スカルダは防戦一方になっている。

サラとアルハイムの呪文は、まだ詠唱の半分も終わってはいない。

四度目が振り上げられた時、スカルダは後方から急速に近づいてくる気配を感じ取った。信じられぬ速さで、それは迫りつつあった。

気がそれ、数度の衝撃で痺れかけた盾を持つ腕が下がる。

そこに剣が襲いかかる。

——しまった！

スカルダの横を、疾風が駆け抜けた。

レイバーロードの身体が揺らいだ。そして、崩れ落ちるように床に倒れる。

やや遅れて、跳ね飛んでいた首が落ちた。

「よう」

レイバーロードの屍の向こうの人影が言った。「どうやら生きてるようだな」

ジャバであった。ジャバが後方から走り抜けざまに、レイバーロードの首を切断したのである。

振り向くと、バルカンが立っていた。

「どうしてこのエリアに来てると判ったんだ」

向き直り、スカルダは尋ねた。

「魔法使いどもの血の海から、足跡がこっちへの転移地帯に続いてたからな。で、来てみりゃそこの奴との戦いの真っ最中だったって訳よ。お前にかかりっきりだったおかげで隙だらけ。楽なもんだぜ」

そう言って、ジャバは転がっているレイバーロードの首を顎で指した。

五人は急ぎ状況を確認しあった。

「あの魔法使いが嘘をついていなければ、ワードナの玄室に捕えられているのはベリアルとガディですね」

アルハイムが唇を歪め、笑った。「これなら何も逃げずとも、ワードナを倒せるかもしれませんねえ。忍者に、爆炎も操る魔法使いが加わったんですから」

「むしろ戦わざるを得なくなった。転移で飛べるのは一度に六人までだが、ガディとベリアルを助けると俺たちは七人になる。下手をするとまたバラバラにテレポートさせられ、今度こそ岩の中へ、ということもあるからな」

スカルダが言った。

「一人外して逃げる手は使えないわね。転移を使えるのがバルカンだけじゃ。全ての呪文をマスターした魔法使いがいるといないでは大違いだもの」

サラの言葉通りであった。現在この五人の中で、自力で逃げられるのはバルカン一人である。そのバルカンを外しては、この救出計画の成功率は大きく変わってくる。

興奮

単行本「隣り合わせの灰と青春」は
11月19日頃発売予定
定価980円

「戦う」
　バルカンのくぐもった声が響いた。「勝てぬ戦いではない。呪文から逃れた吸血鬼さえ何とかできれば、あとはワードナのみだ。解呪はそこのアルハイムとやらが得手であろう？」
　スカルダの目に、地下９階の玄室での光景が浮かんできた。確かに、アルハイムの解呪は見事なものであった。
　肚は決まった。
「よし」
　スカルダは一同を見回した。「戦おう。ただし、誰も死ぬな――」
　一行は、ワードナの玄室に向けて進み始めた。
　だが、先頭を切るジャバの表情には、わずかな曇りがあった。先程から頭の隅に残っている違和感が、更に膨らんでいたのである。
――何か変なのか判らねえが、とにかく妙だ。絶対におかしいって気がするぜ。こんな時の俺の勘は、決まって良く当たりやがる。
　それも、数秒のことであった。これから数分と待たずに訪れるであろうワードナとの決戦に、ジャバはその違和感を気にかけなくなってしまっていた。

　ガディの五感は、聴覚を除いて完全に麻痺させられていた。
　精密な器具のようなバンパイアロードの爪で、ガディはありとあらゆる神経に麻痺性の毒を注入されたのである。
　皮膚の感覚も全て失われているため、もはや空気の流れも読み取ることはできない。
　まともに機能しているのは脳と耳、そして声帯だけである。尋問に必要な器官以外は、執拗なまでに丁寧に、その働きを殺されていた。
　その唯一残った感覚器官に、バンパイアロードの声が聞こえてきた。さしもの不死怪物の王も、その口調にいらだちの色を隠せなかった。
「これほどしぶとい人間を相手にしたのは初めてだ。たかが劣等生物とはいえ、その点に関しては敬服せねばならん」
「光栄だね」
　ガディは全く動じていないといった調子で答えた。
「普通なら、もうとっくに悲鳴を上げて許しを乞うているところなのだがな。精神の弱い者なら、視覚を奪われただけで耐えられなくなる」
「へえ」
「私も貴様らのような種がどれだけの間、その聴覚だけの状態で持ちこたえられるのかを確かめてみたい気がする。しかし残念だがこれ以上遊んでもいられなくなった。それより今はあの黒いローブの男のことが知りたい」
　しゃっ！
　何かが鋭く空気を裂く音が聴こえた。通常ではガディもとても聴き取れないほど小さな音だったが、生きているのが耳だけの今、その聴覚は恐ろしく鋭敏になっていた。数ｍ先で針が落ちた音さえ、拾えそうな気がする。
　それは、バンパイアロードの爪が伸びる音であった。
「これが最後の質問になる。もう何回繰り返したかも忘れたがな。だが、これまでのようにとぼけた答えが返ってきたら、爪で貴様の心臓を貫く」
「――」
　ガディは無言だった。まるで何かの思考に没頭しているかのように、息すら殺している。
――そうだ。まだ気づいていない。その調子だ。
「ようやく恐ろしくなってきたか。それでいい」
　バンパイアロードの声に満足げな響きが混ざった。「さあ、答えを聞こう。あの男の名は？」
　少し前から、ガディの耳は異音を捉えていた。次第に強まってくる異音は、バンパイアロードや、吸血鬼たちの耳には届いていない。
　その音が何であるか、ガディには判っていた。
――もう少しだ。
　キキッ？
　吸血鬼の一匹が、音に気づいたようだった。しかし、ガディに尋問中のバンパイアロードに知らせるべきかどうか、まだ迷っている。
「男の名は？」
　声のトーンが高くなった。
　感覚はなかったが、どうやら爪の先端は既に身体の中に潜り込んでいるらしい。
　異音が、玄室の扉のすぐ向こうから聴こえてきた。
――よし。
　バンパイアロードの怒りが、頂点に達した。
「よかろう！　ならば永遠の眠りにつくがいい！」
　爪が突き出される寸前に、ガディは叫んだ。
「奴の名は、バルカンだよ――」
　同時に、扉が蹴り開けられる音が響き渡った。
　間髪を入れず、五人の足音が玄室になだれ込んできた。

SCENE24
§ WERDNA §

　スカルダの視界に、薄暗い玄室の全景が飛び込んできた。
　直径が20ｍほどの、がらんとした空間であった。スカルダたちが蹴り開けた扉の他、出入口らしきものは見当たらない。
　玄室の中央に、六匹の吸血鬼がいた。
　不意をつかれ、まだ戦闘態勢を整えては





いない。

右手奥の壁近くには、群青の礼服とマントに身を包んだ男――バンパイアロードが立っている。振り返った端正な顔に、驚きの色が浮かぶ。

その足元に、壁にもたれるように座らせられたガディとベリアルの姿があった。麻痺症状特有の虚ろな表情であったが、ガディの口元がわずかにほころんでいるかに見える。

そして中央奥――殺風景なこの玄室で、唯一設置されている豪奢な玉座。そこに薄紫のローブをまとい、長い髭を生やした老人がいる。

それだけの情報を、スカルダは瞬時に読み取っていた。

――あれが、ワードナか。

スカルダの目は、全て玉座でうつむいている老人――ワードナに向けられた。

先頭を行くジャバとスカルダの役割は、この名だたる悪の大魔術師を仕留めることである。ワードナほどの魔法使いともなると、悪魔や不死族の持つ呪文の無効化能力を身につけている恐れもあるため、剣による直接攻撃のほうが有効だとの判断からであった。

すぐ後ろにつけているバルカンが、凄まじい早さで呪文を詠唱する。魔法風が放射状に放出され、スカルダを追い越した。

ワードナと吸血鬼たちの中間で、爆発が起こった。炎が四散し、その一帯は地獄の業火に包まれる。

この日三度目の、バルカンの爆炎であった。

「地霊よ」

アルハイムが叫んだ。真横に開いた右手に紅い稲妻状の光が宿る。

「大地の底深く眠れし地霊よ。土に生まれ土に還る生命の理を妨げし闇の力を絶ち、地を穢す奢れし者どもを清浄無垢なる塵となせ――」

炎の海が勢いを弱めた。その中から、三体の吸血鬼が現れる。呪文の無効化を成功させた連中である。

それを片づけるのが、アルハイムの役割であった。

掌の中で、球形に封じ込まれた電光が踊っていた。その右腕が、大きく後方に引かれる。

「紅雷浄化!」

腕が振り抜かれた。光球が弾け、紅い稲妻が床に吸い込まれる。

吸血鬼たちが炎の中から飛び出そうとした瞬間、地中から噴き出した無数の雷がその身体を貫いた。吸血鬼は淡い炎に包まれ、一瞬のうちに溶け崩れる。

神の力によって呪いを断つ通常の解呪に、各地に残る精霊信仰の呪法を取り入れた、アルハイム独特の解呪である。通常の方法では高等な不死怪物ほど神から縁遠い存在であるため解呪の成功率が低下していくが、大地の精霊の力を借りたアルハイムの呪法は相手がよほど強力な不死族でない限り、ほぼ確実にその呪いを解く。闇の魔力を伝導する大地ごと浄化してしまい、不死族の活力源を完全に絶ってしまうのである。

炎が消滅した。同時にジャバとスカルダが前方に突っ込む。

吸血鬼は完全に塵と化していた。

バンパイアロードはようやく大凍らしき呪文を唱え始めたところである。玉座への進路を阻む者はなかった。

玉座には、予想通り爆炎の炎を退けたワードナが立っていた。

疾駆するスカルダを、レイバーロードのものとは比較にならない圧力の妖気が激しく打つ。

先行するジャバのスピードがみるみるうちに鈍った。ワードナに近づくほど、妖気の抵抗が大きくなっていくのである。

あと二歩で玉座が間合いに入るという地点で、ジャバとスカルダは一線に並んだ。走るというよりもう速歩に近い。

その時、初めてワードナが顔を上げた。

――むっ!?

その眼が、妖しい光を放っていた。

ワードナの顔を目の当たりにしながら、それがどのような顔であるのか、スカルダには判らなかった。その双眸に視線が釘づけになり、他の部分が全く目に入ってこないのである。

視線だけではなかった。気づかないうちに全身の動きが止まってしまっている。

金縛りであった。ワードナの眼を見た瞬間から、スカルダは術をかけられていた。ジャバも同様である。

指一本動かせぬ身体に、バンパイアロードの大凍が襲いかかった。氷雪の嵐が容赦なく二人の体力を奪う。

それでも、吸い込まれるような邪眼から目が離せない。

――もう、駄目か。

スカルダの頭を、諦めに似た想念がよぎった。

あと数秒と経たぬうちに、ワードナの爆炎が炸裂するであろう。そうなれば、パーティは間違いなく全滅する。

――守るべきものは、判らずじまいだったな。それぐらいは、知りたかったが――。

スカルダは、邪眼への抵抗をやめようとした。

その時であった。スカルダの心の中に、誰かのイメージが浮かび上がってきた。

金色の髪と緑色の瞳。もう長いこと、それは心の奥底にしまわれていた。

それは、サラであった。

――サラ!

にわかに眼前の妖しい光が弱まってきた。

――サラを死なせやしない!

邪眼の効力が消え、金縛りが解けた。

見ると、全身がもやで包まれたようなぼやけたワードナの姿が、まさに爆炎の印を結ぼうとしている。

渾身の力を込め、二歩前に出る。盾を投げ捨て、両手でカシナートの剣を握りしめた。

「つあっ」

上段の構えから、一気に振り下ろす。"気"の光輪がワードナの身体を突き抜けた。

おおおおおおおおおおおお……。

ワードナが叫び、その姿が揺らぐ。結びかけた印が解けた。

ジャバが、正気に戻った。

「けえっ」

ジャバの剣がワードナを裂く。

次の瞬間、ワードナから叩きつけられた圧力で、スカルダとジャ





バは大きく弾き飛ばされた。

バンパイアロードは、二人に二度目の大凍を浴びせようとしていた。

両腕を振り上げて詠唱を終える寸前、バンパイアロードの肉体の中心で異常が起こり始めた。

腹の底が焼けるようであった。

「これは――」

一瞬の後、バンパイアロードの肉体は消滅した。礼服がばさりと地に落ちる。

サラの喉から、高い歌声のような詠唱の余韻が響いていた。サラがバンパイアロードに魔法を浴びせたのである。

窒息と同じ魔道系第六レベルに属する呪文・壊呪であった。窒息では死ぬことのない不死族に対抗するためにあみ出されたもので、高位呪文には珍しく単数の、しかも不死怪物にしか効果がない。

しかしその威力は絶大で、不死怪物一匹の肉体を根こそぎ破壊し、消滅させる。

全ての不死族の頂点に立ち、僧侶の解呪もまず通用しないといわれたバンパイアロード――ワードナの片腕にして、伝説の中でフラックと並び恐れられてきたこの闇の貴族も、壊呪の直撃に耐えられるものではなかった。

残るは、ワードナ一人――。

しかし、スカルダとジャバは体勢を大きく崩しすぎていた。

ワードナが揺らいだのは一瞬であった。床に倒れ込んだ二人が体を立て直すより先に、再び爆炎の印が結ばれる。

前方から、魔法風が吹き抜けた。もはや間に合うタイミングではなかったが、スカルダは床を蹴り、突進を始める。

その横を、信じられない速さで黒い影が追い抜いた。

バルカンである。凄い速さであった。

フラックに操られたハ・キムの傀儡のような、肉体の限界を越えた動きである。

爆炎の効力が呼び起こされる瞬間、バルカンの攻撃がワードナに届いた。

妖気が、爆発した。

黒いローブをズタズタに裂かれながら、バルカンは大きく弾かれた。爆炎の爆風だけが至近距離で浴びせられたのである。

スカルダの頭上をかすめるように、バルカンの身体は玄室の入口方向へ飛ばされていった。

その隙に、スカルダは再度間合いを詰めていた。

ワードナの姿が、大きく揺らいでいた。両手で顔を掻きむしるようにして、悶え苦しんでいる。

スカルダとジャバの攻撃を受けてすらわずかにひるんだにすぎなかったワードナが、魔法使いであるバルカンの一撃で大ダメージを受けているのである。

奇妙ではあったが、考えている暇はなかった。

妖気が弱まっていた。身体を押し戻す圧力もなく、ワードナとの距離は一気に詰まる。

最後の一歩を踏み出した時、スカルダの“気”は極限まで凝縮されていた。

ワードナの中に、一本の光る糸が見えるような気がした。

それめがけて、スカルダは剣を振り出した。

たわめられた全ての“気”が、薄い刃から噴き出す。幻しの刃が寸分違わずに、その細い光をなぞった。

がっ。

短い声があがり、ワードナの動きが止まる。

それが、断末魔の叫びとなった。

王座に腰を下ろすように、ワードナは後方に倒れていった。

スカルダはさらに一撃を加えようとしたが、もはや微動だにしないのを見て、剣を下ろした。

その時、変化が起こり始めた。

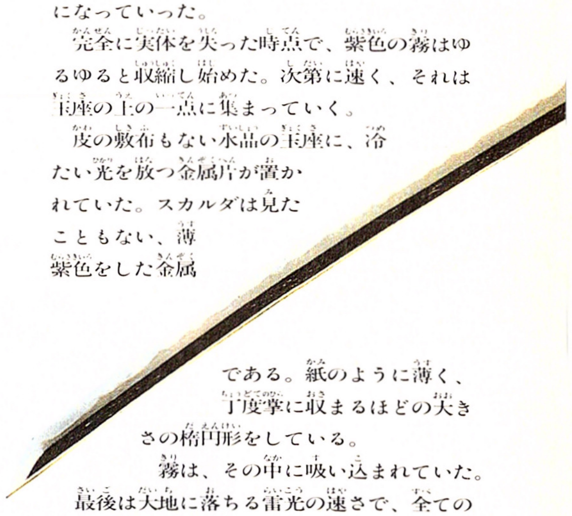
ワードナの輪郭が、ぼやけ始めたのである。

熱狂
単行本「隣り合わせの灰と青春」は
11月19日頃発売予定
定価980円

――何だ？

全身を緊張させたスカルダの前で、ワードナの肉体はローブごと、みるみるうちに霧状になっていった。

完全に実体を失った時点で、紫色の霧はゆるゆると収縮し始めた。次第に速く、それは王座の上の一点に集まっていく。



皮の敷布もない水晶の王座に、冷たい光を放つ金属片が置かれていた。スカルダは見たこともない、薄紫色をした金属である。紙のように薄く、丁度掌に収まるほどの大きさの楕円形をしている。

霧は、その中に吸い込まれていった。

最後は大地に落ちる雷光の速さで、全ての霧が金属片の中に消えた。

理解し難い現象であった

ワードナの屍が一瞬にして消失し、あとには不可思議な金属片が残ったのである。

警戒しながらも、スカルダは吸い寄せられるように金属片に手を伸ばしていた。



それを手にした瞬間、大凍によって生じた凍傷の痛みが消え去った。そして身体の中心から、軽い熱に似た活力が急速に広がっていく。

「こいつは――」

スカルダは驚きの声を漏らした。

だが、すぐ後ろにいたジャバはその声も耳に入ってはいなかった。

第5エリアの玄室でバルカンが歩き始めた時から抱いていた異和感が何であるか、ようやく判ったのである。

――全ての魔法を使えるってだけで勘違いしてたが、確か奴はこの迷宮は初めての筈だ。城塞にも来たばかりだと言っていたしな。なのに何で迷いもしねえで次の地下道に飛べる転移地帯に入っていけたんだ？ それに奴がワードナに斬りつけた時、やけに細長い剣を持ってたように見えた。ありゃ、魔法使いに扱える代物じゃなかったぜ。

「おいスカルダ、どうも変だぜ――」

ジャバが言いかけた時、背後で二つの叫びが上がった。

「がっ」

「きゃあっ」

アルハイムの呻きと、サラの悲鳴であった。

二人が反射的に振り返った。

その目に最初に映ったのは、紅の法衣を更

に赤く染め、息も絶え絶えに転がっているアルハイムの姿だった。胸から腹までを鎖かたびらごと大きく切り裂かれ、血が大量に流れ出している。

その向こう——玄室の扉を背にして、サラとバルカンが立っていた。バルカンの腕が背後からサラの首に回され、身体の自由を奪っている。

もう片方の腕に、アルハイムの血に濡れた剣が握られていた。

細いが長剣並みの刀身を持つ、わずかに湾曲した片刃の剣である。少なくとも腕力の劣る魔法使いに使いこなせる重さではないように見えた。

「サラ！」

「バルカン、てめえは——」

叫ぶと同時に走り寄ろうとする二人を、くぐもったバルカンの声が制した。



「それ以上動くな」血刀がついと持ち上げられた。

「この女を死なせたくはなかろう」

数歩近づいたところで二人はその場に凍りついた。

「それでいい」

バルカンの喉から、低い嘲笑が響いた。

その時、半ば意識を失いかけていたサラが激しくもがいた。指がバルカンの口元を覆う黒布にかかり、引き下ろす。

バルカンの顔が、露になった。

サラが高く悲鳴を上げ、失神した。スカルダも短く叫びそうになっていた。マスクの下から現れたのは、もはや皮膚が溶け落ちるほど腐乱しかけた、死者の顔だったのである——。

必読

単行本「隣り合わせの灰と青春」は11月19日頃発売予定 定価980円

SCENE25 §NACLAV§

「驚いたようだな」

骨の露出しかけた醜悪な顔が、笑ったようだった。くぼんだ頬にへばりついている腐肉が今にも弾けそうになる。

「今の今までパーティを組んでいた者が、この姿だからな」

「死霊に操られていたのか——」

スカルダが低く呟く。

ぐっぐっぐっ。

バルかんの喉が楽しげに鳴った。

「そうではない。儂には儂の意識がある」

「腐り始めた屍に、その者の魂は戻れぬ筈だ」

かかかかか……。

おかしくてたまらないといった風に、髑髏に似た顎が上下する。

「封印された太古の魔法の中には、お前など想像もできぬほど強大な力を秘めたものがあるのよ。数年の間地底の岩塊の中にあった儂に仮の生命を吹き込めるようなものがな」

バルカンの眼が、床で喘ぐアルハイムを見た。「それでも今は不死族に等しいのでなあ。息の根を止めるつもりだったが、こ奴うまくかわしおった。それでもこのざまでは解呪はできまい」

視線がそれた隙に、ジャバは軽く身をかがめていた。膝を曲げ、すぐにでも突進できるよう筋肉を緊張させる。

ジャバの目算では、バルカンとの距離は10m強であった。今のジャバなら二秒とかからずに駆け抜けられる距離である。

バルカンの肉体の腐敗はかなり進行している。感覚器官はほぼ、機能していないと見て良かった。

その反応の鈍さにつけ込んで、サラを助けるつもりであった。

しかし飛び出そうとした瞬間、その動きを予期していたかのようにバルカンが向き直った。

タイミングを外し、ジャバはよろめいた。

「馬鹿め。お前のようなにわか忍者が何を企もうと、全て"気"となって伝わってくる。今度そんな考えを起こしたら、女は刀の錆となるぞ」

「てめえ一体——」

「侍か！」

スカルダが叫んだ。「侍だったのか！」

「ようやく気づいたか」

バルカンの薄い唇の間で、どす黒く変色した舌が嘲るように蠢く。

スカルダの目は、バルカンの持つ長刀に注がれていた。それは転職の道場で手にした日本刀と、ほとんど同じ形状であった。

——まさか。

「何が目的だ？　俺たちにずっとこうしてろってんじゃねえだろうな」

ジャバが言った。

「それだ」

バルカンが、スカルダの手に握られている金属片を見た。「その魔除けを、こちらによこせ」

「何！」

二人は同時に叫んでいた。

「これがあの、魔除けだと——」

「そうだ。それさえ渡せば女は放してやろう。あとはお前たちなどに用はない」

バルカンの眼が鋭く光った。

「これが目当てか」

スカルダは掌の中にある魔除けを見つめた。

——奴を太古の魔法で蘇らせた何者かが、魔除けを欲しがっているという訳か。

最後の玄室。冒険は終わらない

　確かに素晴らしい力を秘めた品であった。金属片の持つ治療効果のおかげで、この短時間にスカルダの体力はほぼ回復しきっている。一時は死の淵にあったというのが、嘘のようであった。
　更に噂ではあらゆる攻撃を跳ね返す強力な魔法障壁をも生じさせる能力があるという。トレボーならずとも、手に入れたがるのは無理もなかった。
　しかしスカルダにとってこの魔除けは、それほど執着を感じさせるものではない。持っていればあらゆる戦いにおいて役立つであろうが、所詮は身についていない力である。彼が欲しかったのは、自分自身の肉体に宿る力であった。
　サラの命を救うためなら、こんな魔除けなどくれてやっても良かった。
——だが。
　バルカンの要求をのんだところで、サラが開放される保証はなかった。
　いきなりアルハイムを斬りつけるような相手である。魔除けを受け取った途端、爆炎や窒息の呪文を浴びせかけてきても不思議ではない。むしろ、その公算のほうが高かった。
「さあ、早くこっちに投げろ」
　バルカンがスカルダを急かした。「侍のお前は判っているだろうが、わざとそれるように投げたとしても“気”で伝わってくる。その時は遠慮はせんぞ」
　刀が気絶したままのサラの首筋に当てられていた。
——刀を持つ腕を、切り落とせれば。
　それさえできれば、ジャバが距離をつめるだけの時間が稼げる。しかしそれをするためにはあのサムライ・マスターのものに倍する居合と、バルカンの気を一瞬でもそらす何かが必要であった。
　ガディは耳だけで、何が起こっているのかを逐一把握していた。
　侍のバルカンが“気”を読むため、スカルダもジャバも身動きがとれないようだった。
　今日のスカルダを見た限りでは、“気というものは生物が行動を起こす際に圧縮された気配であり、その“気”の動きは即ち、後に続く肉体の動きであるらしい。
　スカルダに天分があるとはいえ、レベル1の侍があれほど見事に敵の動きを読むのだ。かなりの高レベルであるらしいバルカンは、わずかな“気”の乱れも察知するであろう。
　しかし、そのバルカンがわざわざサラを人質に取り、魔除けを要求している。背後から強力な呪文を浴びせれば、スカルダたちを簡単に葬れる立場にありながら。
　ガディは、その理由に気づいた。
——バルカンは呪文を唱えられないほどの深傷を負っているんだ。
　痛覚のないゾンビ故に表面には出していないが、ワードナとの戦いでかなりの傷を受けている筈であった。そこに、肉体の回復能力を持つ魔除けを渡したとしたら——。
「どうした、早くしろ」
　バルカンの声が響いた。
——この一瞬を生かしてくれ。
　ガディは立ち上がり、バルカンに襲いかかろうとした。麻痺した肉体は、無論動き出しはしない。
　しかしその“気”だけは、強烈にバルカンを撃った。
「ぬっ!?」
　バルカンがひるんだ。予想もしなかった方向から、鋭い“気”の動きが伝わってきたのである。
　バルカンの注意が、スカルダからそれた。
——今だ。
　スカルダの心から、瞬時に雑念が消え去っていた。
　目の前のバルカンも、手にした魔除けも、そして斬るということすら頭の中にはない。あるのはただ、透明な無限の広がりであった。
　その時スカルダの心は、無の境地にあった。
　一瞬が無限となり、空間の隔たりは無となった。
　凝縮された空間の一点に向け、無限大の“気”を放出する。
　気がつくと、剣を振り下ろしていた。
　バルカンの刀がそれを手にした腕ごと、ゆっくり床に落ちていった。
　刀が石床に当たる音で、ようやくスカルダの感覚が通常に戻った。
　ジャバが突進する。
　サラを突き飛ばし、バルカンは横に飛び退いた。ジャバはサラを受け止めるのが精一杯で、切りつけることができない。
　バルカンの顔が、憎悪に歪んでいた。ひきつれた皮膚が破れ、膿のような腐汁が滲み出している。
「お前のようなひよっこが、居合だと——」
　かあっと、喉の奥が鳴った。
「一人では死なんぞ」
　バルカンは残る片腕を己の顔前にかざした。
　窒息の呪文を使う構えであった。スカルダたちを一人でも多く道連れにするつもりらしい。
　だが、それよりも早く、どこからか呪文の詠唱が響いていた。
　高く、魅せられるような旋律であった。それがバルカンの腐敗しかけた鼓膜にも届く。
「誰だ？　“気”が、感じられぬ——」
　次の瞬間、バルカンの肉体は原子の塵に分解されていた。
——壊呪！
　スカルダは呪文の聞こえてきた方向を見た。ガディたちがいる辺りである。
　床から、人間の生首が生えていた。その首と床の接点が、ぐつぐつと細かく泡立っている。
　瞳が紅く煌めいていた。
「吸血鬼か!?」
「待て。もはや戦う意志はない」
　その間にも、泡は激しく噴き出していた。それが次第に、人型の肩と胸を形造っていく。
　バンパイアロードが、再生していた。
「私はワードナ様の命により、魔除けを手にした者との再戦は禁じられている。真の不死者である私が相手では、きりがないだろうからな」
「どういうことだ」
　剣を構えたまま、スカルダが尋ねた。
「再生を終えたら、教えてやろう。この迷宮の意味と、あのゾンビ—ナックラーヴが誰の手の者であるかを。今の壊呪で私は少々無理をし過ぎた」
　バンパイアロードが目を閉じた。
にわかに訪れた沈黙の中、床の上の湾曲した刃が白く光っていた。

御愛読ありがとうございました

　本年度Vol. 5で連載を開始してから、あっという間の8ヵ月でした。まさに光陰矢の如し、今号終わればすぐ次号の原稿という調子で、生活のリズムが完全に2週間周期になってたからね（笑……ごとじゃないか）。しかし、その日々を支えてくれたのは他でもない、読者の皆さんの暖かい声援でした。改めて、ありがとうございます。単行本には400字詰50枚分の加筆がありますので、そちらもまた、よろしく。
（ベニー松山）

PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.22

セガ・メガドライブの出現がちょっと気になるエンジン業界。後発のハードの方が性能がいい、というのはあたりまえだけど、結局はソフトの出来で決まるものだからね。ところでCD−ROMだけど、どうやら12月末の発売となりそうだ。値段は￥59800というところだろう。ただ、ソフトがイマイチ揃わないのが気がかり。しっかりしないとみんなメガドライブをかっちゃうぞ。

ドラゴンスピリット



文／ターミネーター辻

■ナムコ
■11月26日発売
■￥5500

主人公はドラゴンなんである

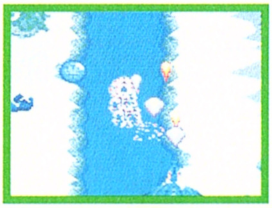
このゲームは知っての通り、去年アーケードゲームだったドラゴンスピリットの移植版だ。最初は今年の春ごろ出るとか言ってたので、タイトルは聞きなれてると思うけど。それがやっと発売になるわけだ。ゲームの主人公は人間である勇士アムル。闇の魔王ザウエルは、復活するためにミッドガルド王国の王女アリーシャをいけにえと選び、さらっていってしまった。この王女を救うために、太陽神アーリアの力で、アムルはブルードラゴンに姿を変えたというわけだ。さぁ、アムルはアリーシャを救えるか！

▶地上・空中の敵を倒す！

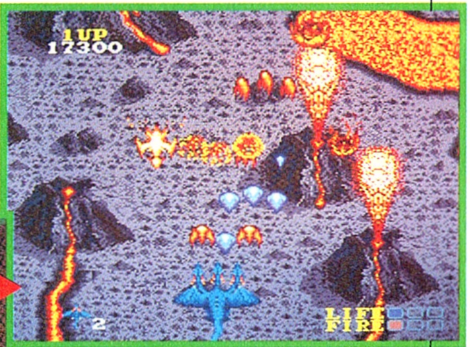
というわけで、キミはブルードラゴンを操って8エリアの秘境を制覇して、アリーシャを救わなければならない。敵は地上と空中別々になってる。いわゆるゼビウスタイプってやつだ。地上には青と赤の卵があって、それを破壊すると青玉、赤玉がでる。これをとるとパワーアップするようになってるんだ。青玉は首が1本増える。最大は3本だ。ダメージを受けると首が1本減るけどね。赤玉1コ取るとファイアーゲージが1つ増えて3つ集めると対空ファイヤーが2倍になる。さらに3つ集めれば4倍になるぞ。



▶地上の赤い卵を割れば、ファイヤーの赤玉が出る



◀地上の青い卵を割ると、首が増える青玉が出る





▲最初の状態の首1コでは地上と空中を同時に攻撃できない



◀首2コの状態が一番よい状態と言える。首3つだと大きくなりすぎるからね

▲これが最強の首3つ。これにファイヤーブレスを付ければほぼ完ぺき。ただ、当り判定が大きくなる

アイテムは？

青玉、赤玉以外にも、光る敵を倒すと落としていくアイテムが11こほどある。とっても威力の大きいアイテムもあるけど、パワーダウンもあるから注意して取ろう。



ファイヤーブレス

ノーマルの8倍の威力がある対空用ファイヤーを発射することができる。一直線に大きく伸びていくので、最大の攻撃武器といっていいだろう。ダメージを受けるまで有効だ。



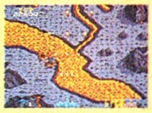
スモール

ドラゴンが小さくなるので、敵の弾がよけやすくなる。しかし、首は1本になってしまうし、ブレスは効果がなくなる。ダメージをくらうか、青玉を取ると効果が切れる。



ワイド

対空用ファイヤーを広い範囲に撃てるようになる。3方向に、だけどね。この効果はスモールを取っても消えない。ダメージを受けると効果が切れてしまうのは変わらない。



ホーミング

一定時間内だけ、敵を追う誘導弾を発射することができる。ファイヤーブレスを取ってるなら、取らない方がいいだろうね。ダメージを受けると、効果は消えてしまう。



エクステンド

このアイテムを取ると画面の左下に卵が表示される。このアイテムを3つ取ることによって、1UPとなるんだ。2つ目を取ったときのヒナがなんともかわいいんだよね。



地震

一定時間だけ、地震を起こすことができる。これによって、地上の敵をすべて破壊してくれるというわけだ。ただ、画面にちょっとでてから破壊されるので弾に注意をしよう。



パワーウイング

これを取るとドラゴンが点滅して、一定時間だけ無敵となるんだ。ただし、壁にはさまれたりすると死んでしまう。エリア7以降の上下の判定には特に注意しなければならない。



ダイア

白い宝石のようなかたまりは得点アイテムだ。これ1コで1000点となる。

ゴールド

黄金色の玉みたいなのがこのゴールド。これも得点アイテムで、10000点となる。

スピードアップ

これをとると、ドラゴンの動きが早くなる。1つで1段階ずつ、最高3段階まで上がる。

パワーダウン

そのときに持ってた特殊効果がなくなり、首、ファイヤー共に1段階下がるという最低アイテムだ。

▶これがエリア6までの道のりだ！ このあとは魔宮だぞ

AREA 1 カルスト

カルストとは石灰台地のこと、ま、最初のエリアという事だけあってあっけなく終わってしまう。ブレスが出るので取り逃がさないように！

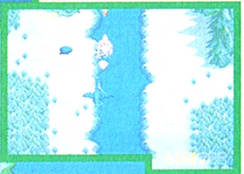
▶エリア1では、簡単に首3つになることができるぞ。アイテムが出るタイミングはほぼ同じなのでちゃんと覚えておこう





◀海の中を走る敵もいるし、浮いてる敵もいる。地上攻撃の着弾点を感覚で覚えるように

▶この場合、特に川沿いに注意すること。それに敵の弾が見にくかったりするぞ





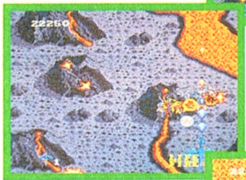
◀このボスキャラの弱点は頭。首は動き回るので接触に注意しよう

AREA 2 火山かざん

いきなり最初の難関エリアとなってしまった。特に注意するのは火山の噴火と、それに隠れてる地上の敵だね。卵を取りあせるとすぐ死ぬぞ。

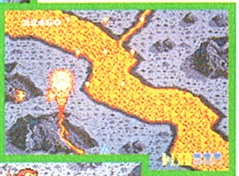
▶このステージは、炎の川や火山等で、弾が見にくくなっている。それに火山の噴火もあるので目を凝らして進んで行こう





◀溶岩が出てる山はいつ噴火するかわからない。上空を飛ぶのはなるべくひかえるように

▶ここではワイドとかスモールといったアイテムが手にはいるといいんだけどね





◀火の鳥がはなつ溶岩玉は撃つと破裂するので、連射状態で進むのがいいだろう

AREA 3 密林みつりん

ここはいたって簡単。途中のツタみたいな敵さえクリアしちゃえばね。ボスキャラはまわりの根っこを破壊しないと倒せないのでちょっとタイヘンかも。

▶異様な雰囲気の森林エリア。最初はザコ敵ばかりだけど、弾をバラバラと撃ってくるので急いで倒さなければならない





◀沼からニュッと顔をだす敵は弾を散開させてくる。避けるのが大変なので先に爆撃しよう

▶ケシみたいな植物も弾を吐いてくる。とにかくこのエリアでは地上の敵と弾に注意しよう

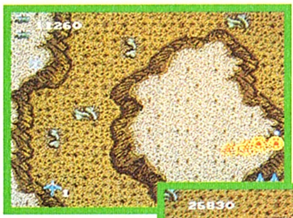




◀この敵は本体を攻撃してもダメ。回りの根っこを破壊しなければ倒せないのだ

AREA 4 砂漠さばく

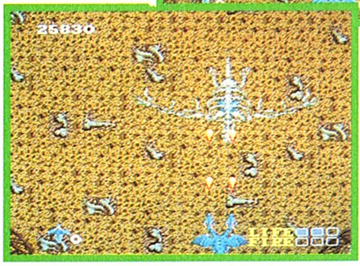
ここは画面下からやってくる敵がとってもやっかいなんだ。ほとんどこれがらみで死ぬ、といっていいだろう。早めによけるしかないね。



◀このエリアには、地上におびただしい数の骨が埋まってる。その亡霊が敵となって攻撃するのだ

▶ここのボスキャラは心臓を攻撃しないと破壊できない。バラバラになったところを狙え！





◀このようにホネで心臓が守られている場合は攻撃してもダメなんだ

AREA 5 洞窟どうくつ

両側の、迫って来るカベが困りもの。その影に敵が隠れてて、体当りされるというパターンが多いからだ。



◀このエリアは左右のカベがせまってくる。カベの影に隠れている敵に注意しなければならない。

▶アイテムを出す敵が多いけど、ムリして取ろうとするとたいてい敵にやられちまう





◀ここではとにかく地上攻撃を連射しなければならない。その上での本体の攻撃だ

AREA 6 氷河ひょうが

とっにかく長いエリアなんだよ。それでなくても、途中の氷のカベ越えが難しいってのに。前半にダメージを受けると抜けるのはちょっとキツイかもね。



◀このエリアはホントに長い。最初のあたりでミスったりしないように。エリア1のようなところだ

▶この氷の壁がクセモノなんだ。左上の敵は氷の壁をうまく壊さないと倒せないからね





◀このドラゴンはとにかく動き回る。だから接触でやられる場合が多いんだよな

©NAMCO LTD.

MEGA DRIVE



メガドライブ

セガ／発売中／¥21000

話題のニューマシン、メガドライブのシステムとゲームを徹底研究!!

君はもうメガ・ドライブをプレイしたか!? 巷のゲームフリークたちの熱い視線を一身に集めていたスーパーマシン、セガ メガ・ドライブが遂に発売された。メガ・ドライブの持つポテンシャルとは…? 今回はメガ・ドライブのハード、そしてソフトを徹底的に研究してみよう。

メガドライブのハードを研究する

I CPU その頭脳

メインのCPUは、16ビットのMC68000だ。これは主に画像処理に使われる。そして、サブCPUにマークIIIなどで使ってた8ビットのZ－80を使っている。これはサウンドとかコントローラー制御などに使われる。このようにプログラムという仕事を2つのCPUで分散処理させれば、それだけスピードが早くなるし、プログラムの制限も少なくなるんだ。で、なんでこのCPUなのかというと、アーケードのプログラムノウハウが使えるからなんだね。なんせアーケードゲームのほとんどが使用してるCPUなので、移植の障害が少なくて済むわけだ。それに開発しやすいCPUなので、それだけ良いゲームが開発されやすい。ハイクオリティゲームが期待できるわけだね。

II グラフィック

グラフィックで驚くのが、その解像度とスピード。320×224というのはアーケードゲームの解像度と同じなんだそうな。それに早い！　さすが16ビットとうなってしまうようなスピードだ。それからツインスクロール機能も見逃せないね。これはいわゆる2重スクロールのこと。遠くの地形と近くの地形の移動スピードを変える事で遠近感をだすものだ。これによって、よりリアルな雰囲気を出すことができるんだ。

III サウンド

ゲームをおもしろくさせる要素の1つであるサウンドも、このメガドライブのウリの1つだ。本体にステレオヘッドホンジャックと、音量ツマミがついてるぐらいだからね。その内容は、PSG3＋1ノイズ、FM6、PCM1というトリプル音源となっている。しかし、このハードの音源構成はPCエンジンとあまり変わらない。だけどエンジンとは比較にならないほどBGMがいいんだ！　つまり、ソフト力が違うわけだ。宝の持ちぐされにしないで、すべて使いこなしてるって感じがセガのゲームは感じられるからね。

IV システム その未来

周辺機器のラインナップとしては、まず来春発売予定のモデムが上げられるね。これを使ってリアルタイムの対戦ベースボールゲームをプレイしようというんだ。今までの野球ゲームは攻撃と守備が同じ画面を見ていた。だから、どちらかに有利になってしまう。しかし、このシステムを使えば、守備はピッチャーから見た画面、攻撃はバッターから見た画面に変わったりすることができる。守備側は守備に、攻撃側は攻撃に専念できるわけだ。そのほかにも友だちに絵を送ればFAXがわりにもなるしね。

そして目玉のディスクシステム。このディスクは読み込みに何十秒もかかる事はない。ほんとに、一瞬にして続みこむことができるんだ。それに、このハードの仕様はパソコン界の中でも最新のモノなので、途中で時代遅れのハードになったりはしないわけだ。あとはキーボードやミュージックシール、CD-ROMなどの発売予定もあるんだ。

（文／ターミネーター辻）



▲4メガなんて、ホンの一瞬で読んじゃう

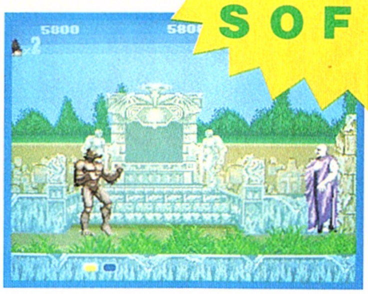
―メガドライブの仕様―

CPU	68000　Z-80A
〈表示能力〉	
最大表示色数	512色
分解能	320×224ドット（プログラマブル）
スプライト	最大2408パターン（サイズはプログラマブル）
スプライト表示数	80個／画面
パターン	最大2048パターン
スクロール	上下左右　分割可能
スクロール面数	2面
ウインドー面	1面
〈音楽機能〉	
音源数	PSG：3音＋1ノイズ FM：6音 PCM：1音
画面出力	ビデオ（音はモノラル） RF（別　売） RGB（別　売）
オーディオ出力	ビデオ出力（LR合成モノラル出力） ステレオヘッドホン端子（LR独立ステレオ出力） 音量調節可能RF出力（LR合成モノラル出力）
リセットボタン	1個
カートリッジスロット	1個
拡張スロット	1個
コントロール端子	2個
拡張コントロール端子	1個
ソフトウェア	直接アドレス能力 4メガバイト（32メガビット）
本体寸法	幅280mm×奥行212mm×高さ70mm
消費電力	13W
標準添付品	コントロールパッド／専用ACアダプター／DINプラグコード取扱説明書（各1）／保証書

獣王記 ……………………………じゅうおうき

セガ／11月中旬発売／¥5800

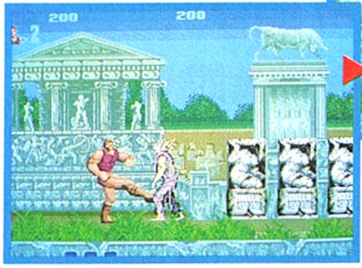
はるか昔、この地上には獣人族という種族がいた。彼らは精神力が極限状態になると、獣戦士へと変身する能力をもっているのだ。正体不明の怪物に捕らえられたアテナを救うため、獣戦士が石碑より甦える!!



▶獣戦士になると、特殊能力を使えるようになる。ここではエネルギーの塊を飛ばすことができるぞ

■スピリットボールを取って獣戦士に変身!!

主人公の獣人の武器はパンチとキックだけ。しかし、獣戦士になれば、特殊能力を使うことができる。しかし、獣戦士になるための獣変化は各ステージによって違うので、能力も違ってくるんだ。その獣変化をするには、白い双頭のラスケルトウルフを倒さねばならない。この敵の体内に、スピリットボールという、生物をある極性へ変化させるエネルギー集合体があるのだ。これを3つ取ることによって獣変化が起こるわけだ。獣戦士となると、魔人が変身して襲って来る。魔人は獣戦士になってないと変身しないが、3回目には容赦なく変身する。この魔神を倒すと、スピリットボールを吸収されて、次のステージへと進むのだ。



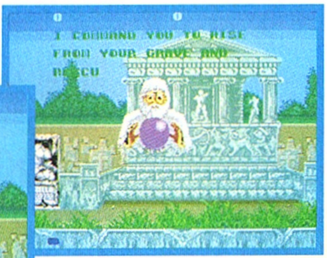
◀これが最初の状態。普通の人?である



▲これが次の状態。服が破れて、パワーが上がる



▲そして、3つ目を取ることによって獣人は獣戦士へと変身するのだ



▲カミサマの力によって、長い眠りから覚まされる獣人



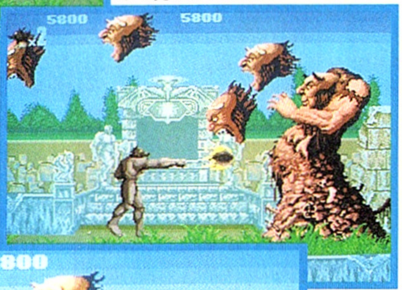
▶これがスピリットボールを体内に持っているというラスケルトウルフだ。白いから一目でわかる



▲スピリットボールはほっとくと上にいっちゃうので早めに取ることだ



▲このゲームでは、ザコといえども安心していられない。特に肉弾戦の時には体当たりに注意して攻撃する

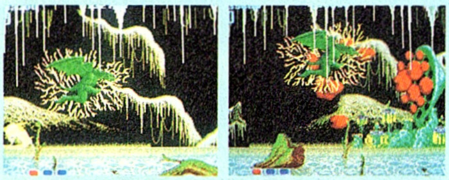


▶これが1面のボスキャラ。大きくて迫力があるねえ。動きなどはアーケードそのままって感じだ!



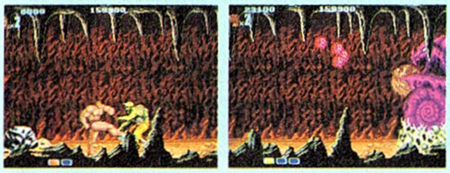
◀特殊攻撃をつかってバリヤーがわりに攻撃すれば、ダメージを受けずに攻撃ができる。無難にカオを避けながら攻撃してもいいんだけどね

ステージ STAGE・2



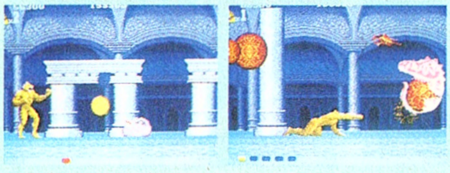
ここの獣戦士はウェアドラゴンだ。サンダースマッシュとライ・バリアを張ることができる。ここでは体力を吸うエクスフロッグに注意しなければならない。獣戦士に変身すれば飛べるようになるのでラクになるけどね。

ステージ STAGE・3



地下の洞窟って感じだ。ここではウェアボアに変身するんだけど、なんかかわいい熊さんって感じで力が抜けるんだよねえ。しかし、敵を石化させるペトリフブレスと、体当りで敵を倒すスピンボンバーは強力だ。

ステージ STAGE・4

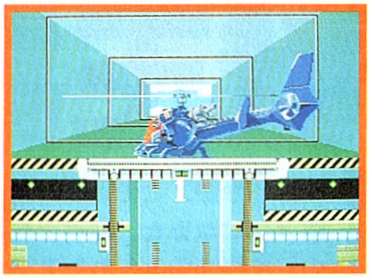


いきなりの地下宮殿。ここではウェアタイガーというタイガーマスクのような獣戦士に変身する。ソニックムーブメントとファイヤーショックは敵に衝撃波、衝撃弾をくらわせる強力なものだ。

SUPER THUNDER BLADE
スーパーサンダーブレード

セガ／発売中／¥5800

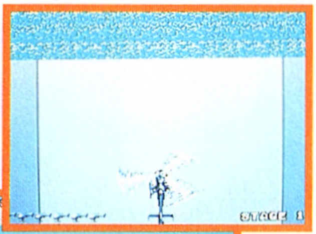
ゲリラ軍の攻撃を特殊攻撃ヘリ、サンダーブレードで撃退して、ひときの平和がおとずれた。しかし、戦いが再び始まってしまったのだ。さあ、スーパーサンダーブレードでゲリラを撃退できるだろうか？



▶発進シーンでは横のサンダーブレードが正面へとアニメーションする

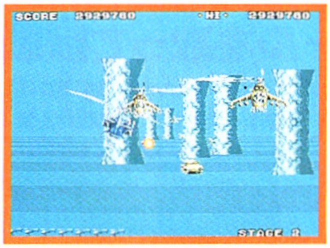
■ヘリの操作は難しいぞ!

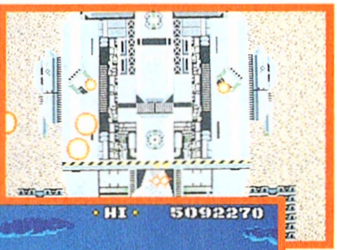
基本的にはバルカンとミサイルで戦う3D＋2Dのシューティングゲームだ。しかし、このゲームの3Dシーンはスゴイ！ プレイしてみればわかるけど、雲まで動くからね。ほとんど、よっぱらってしまうような、めまいをしてしまうような3D感覚に陥ってしまう。この3Dシーンの最後の要塞を破壊すれば2Dシーンになるんだ。



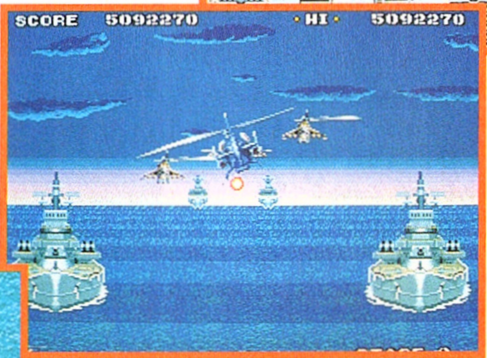


▶3Dから2Dへの移動もアニメーションで見せてくれる。



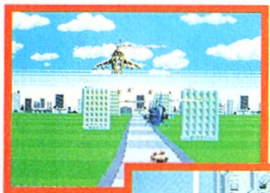


▼ステージ2の地上要塞だ。これも1同様、バックを使っていく



▶ステージ3の駆逐艦隊だ。艦砲攻撃はなかなか強力だぞ。へりもくるしね。

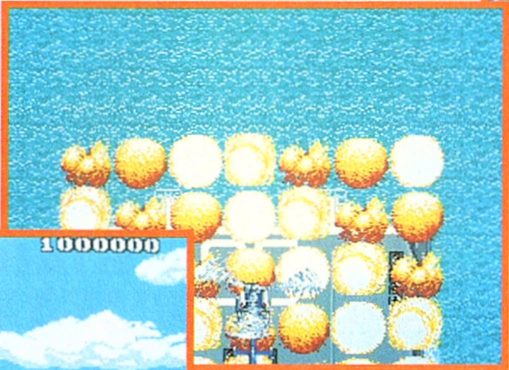
◀この航空母艦を攻撃するときはバックをうまく使っていかなければならないのだ

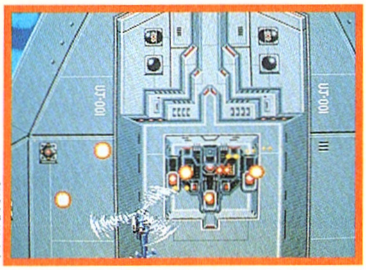


◀地平線が上下するんだよ〜

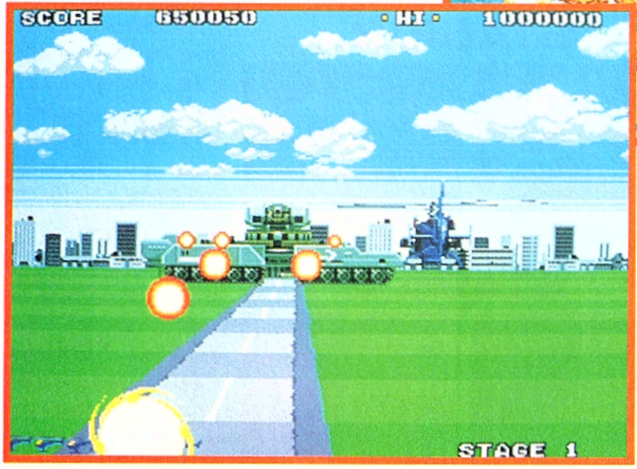


▶横はここまで動くことができる。これも地面を計算で表示してればこその芸当だ





▶これはステージ3の超大型戦略攻撃機だ。砲台の数が多くなってきてるのでバックするヒマがない



◀これがステージ―の中ボス格の要塞だ。通常の弾に加えて、高速の特殊弾を発射してくる。動きを止めたらそこで終わり



▲アーケード版と同じように、文字が遠近感をもって、グルリとまわるぞ

2Dシーンの敵は空母とか要塞といったものになる。ただ、動きがフラフラしてしまうので、よっぽど注意して操縦しないと敵の高射砲のエジキでおしまいになってしまう。ポイントはBボタンの、若干バックする機能をうまく使うことだね。ここでは紹介できなかったけど、ステージ4の夜景は見ごたえあるぞ。特に星空をよくみてほしいものだ。

年末年始のニューソフト

アレクの天空魔城

セガの代表的キャラクターであるアレックスキッドが登場する。乗り物を使ったアクションシーン、情報をあつめるアドベンチャーシーン、そして緊張のジャンケンシーンなどのいろいろなゲームが楽しめる。



セガ／12月発売予定／価格未定

おそ松くん

今、テレビで大人気のおそ松くんがゲームになった！ おそ松くんたちや、人気1番のちび太、イヤミ、デカパンなどのキャラクターがアニメそのままに登場する。今までにはなかった痛快爆笑ギャグベンチャーゲームとなるのだ。



セガ／12月発売予定／価格未定

SPACE HARRIER II
スペースハリアーII

セガ／発売中／¥5800

超能力戦士・スペースハリアーがドラゴンランドの魔物を撃退してから10年の歳月が流れた。その間、彼は著しい成長を遂げていた。そして、今また、ファンタジーランドを救うため戦いに旅立ったのである。

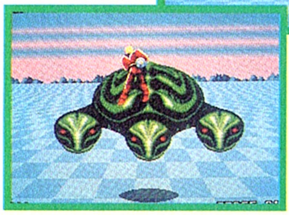


▶ここから各ステージへワープできるようになったんだ。つまりステージセレクトができるわけ

STAGE 1 STUNA AREA ストゥーナ エリア

今回は12ステージのセレクトができるので、ここから始めなくてもいいんだ。最初だけあってノーマルな敵ばかり。しかし、敵の弾がわっかになって大きくなってるので注意しよう。

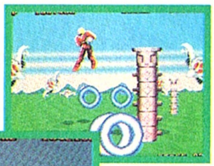




▶▼地面のタイル目は計算で表示してるそーな

STAGE 2 FORS YARD フォルスヤード

緑の大地になったけど、ステージ1とほとんど同じようだ。途中のポールぐらいかな。このステージの見どころはボスキャラ。昔の宇宙人って感じでとっても恐いんだ。





▼▶ラストの敵の顔の浮かび上がるのが恐い

STAGE 3 YEES LAND イースランド

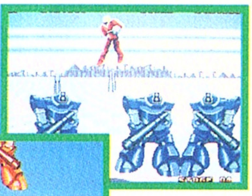
おなじみの天井がせりだしてくるステージだ。だけど、この地面と天井の動き、これはパターンでなくて全部計算でやってるってんだから、驚いちゃうよねえ。こんなに高速で計算できるのもメガドライブの魅力だ。ここのボスのブリザードは旧作のスケイラみたいなものだ。





STAGE 4 ZERO POLIS ゼロポリス

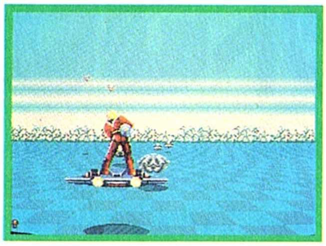
ここでは、有名な旧作のモビルスーツみたいな敵が、大量にしつこくやってくるんだ。それに、戦士の幽霊となってるアーマーというのまで攻撃してくるしね。というわけで、このステージではこいつらの体当りに気をつけた方がいいみたいだ。



◀前作からのおなじみ顔だよね



◀こちらはそのパワーアップ版らしい



◀この乗り物に乗って敵をドンドン破壊していく。ボーナステージだから思い切ってね

BONUS STAGE ボーナス ステージ

ステージ4と5のあいだにボーナスステージがあるんだ。ここでは翼だけの乗り物に乗って、敵を破壊していく。得点はその破壊した数で決まるんだ。



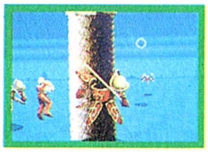
▶体当りを恐れていては数をかせげないぞ！



◀時間がくると計算にはいる

STAGE 5 COPPER HILL カパーヒル

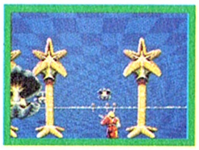
ステージの前にボーナスステージがあるよ。さて、ここでは石柱とアーマーが恐いところ。それに、ボスのマンティコアもちょっと恐い感じがする。

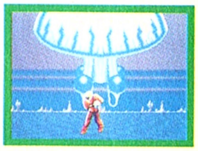




STAGE 9 FELCOLD フェルコルド

いきなりステージ9に飛んだけど、ステージセレクトができるんだからいいよね。ここらへんになると雰囲気がだいぶ変わってきてるみたいだ。クラーゴンはコクラーゴンを出すのでめんどい。



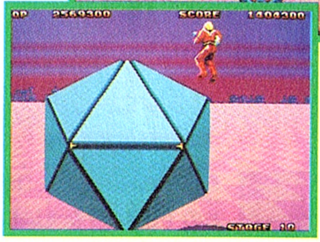


STAGE 10 HOPE CITY ホープシティ

ここは機械的な感じがするステージになっている。問題はボスのビンズビーンだね。20面体の宇宙船で、砲台が開いたときに攻撃しないと倒せないようになってるんだ。



▶敵の弾はそんなに早くないのだ



ファンタシースターII

みんなの期待は、やっぱりこのファンタシースターIIにかかってるんじゃないでしょうか。まだくわしい内容はわからないけど、戦闘シーンが特にパワーアップしてるそうだ。メガドライブの代表的なRPGとなるだろう。



セガ／来春発売予定／価格未定

スーパー大戦略

パソコンSLGに一大革命をもたらした大戦略が、メガドライブでパソコン版そのままにプレイできる！　しかも、将来はディスクによるパワーアップも予定されているんだ。ファミコンでは絶対に味わえなかった大戦略の醍醐味を味わってほしい。



セガ／来春発売予定／価格未定

SUPER GOLD

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。１枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、３枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかを良く考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



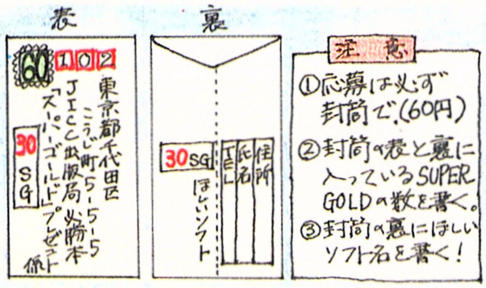
5名

ビバラスベガス
テレフォンカード
(エピックソニーレコード)



応募方法

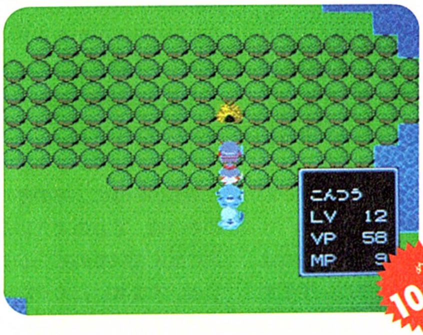
SUPER　GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！　封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何ＳＧが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは11月18日㈮当日消印有効。発表はVol. 2の予定です。



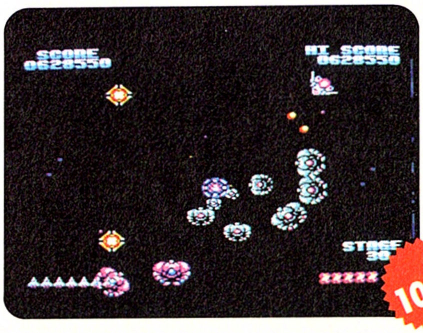


読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキ プレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



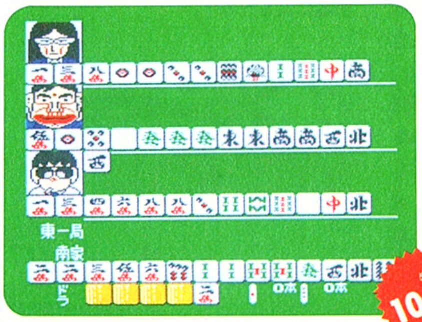
①貝獣物語（ナムコ）



②ジャイラス（コナミ）



③東方見文録（ナツメ）



④ぎゅわんぶらぁ自己中心派（アスミック）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、11月18日(金)当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、Vol. 2のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.18 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・村雨俊浩　原田佳作　岩手県・沢野敏二郎　秋田県・米沢祐隆　福島県・瀬田原真吾　埼玉県・藤家弘雄　千葉県・谷町勲士　東京都・甲嶋順一　大崎明宏　富山県・井筒照次　山梨県・十時邦明　長野県・谷村仁　岐阜県・川端信弘　愛知県・島原正一　滋賀県・向井典彦　京都府・園田貴志　大阪府・今川直治　中屋保　奈良県・成田利男　他60名

★ほしいソフト２本

青森県・本野登　茨城県・三枝豊　埼玉県・鈴木敏哉　王城進　千葉県・浦野秀喜　東京都・和泉幹子　長野県・阿久津好雄　岐阜県・村山実　愛知県・吉成吾朗　木原秋彦　滋賀県・田代英明　京都府・畠山和彦　大阪府・藤野一郎　兵庫県・成田大助　和歌山県・松野弘　広島県・猪口高志　香川県・山峰修一　長崎県・南野菊和　佐賀県・馬場浩　沖縄県・比賀実　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・吉田幸雄　青森県・桜山加奈子　秋田県・阿川辰彦　福島県・鮎川進　群馬県・日野葉子　東京都・永井朝志　神奈川県・尾木春也　富山県・井田恵子　静岡県・広中普一　三重県・田ノ浦純二　京都府・長部勝久　大阪府・黒部竜次　和歌山県・大野智久　岡山県・原久雄　山口県・山本明規　愛媛県・村田洋　福岡県・北野誠　大島明　熊本県・木之内恭一　鹿児島県・米川久夫　他20名

★「ハイドライド３」アルバム

青森県・桐谷結一　群馬県・方木成清　長野県・古沢朋彦　島根県・田原美子

アンケート・ハガキ・プレゼント

①マニアックマンション

北海道・有路剛　山形県・古橋大二　茨城県・平田浩樹　東京都・雪村淳一　石川県・戸村郁雄　愛知県・久野京二　大阪府・小野理　広島県・鷹司進二　愛媛県・間島慎二郎　熊本県・宮島弘一

②キック&ラン

福島県・加藤満等　茨城県・西木明宏　岐阜県・根岸良太　京都府・古田律志　兵庫県・山根大助　広島県・赤羽銀助　山口県・大原茜　愛媛県・生垣順平　高知県・貝谷慶子　宮崎県・行内俊彦

③霊幻道士

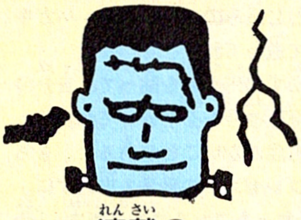
青森県・渡辺譲　山形県・中山秀和　栃木県・森野順平　東京都・小林万喜男　神奈川県・足立峰子　大場行久　石川県・坂下道紀　大阪府・吉野一夫　長野県・子ノ原良作　宮崎県・新井昇

④コナミックスポーツ イン ソウル

北海道・木村茂樹　福島県・屋長久一　埼玉県・川野進一郎　東京都・品川祥一　石川県・川井君彦　愛知県・大友雄二　大阪府・下平信　広島県・島井卓也　愛媛県・茂原勝彦　佐賀県・市原慎助

怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



連載⑫

マンティコア
(MANTICORE)

by 北枕獲

ライオンの体に人の顔、性格凶暴！

あの長嶋茂雄氏が、スワローズの監督を断わった。スワローズ・ファンの私は、今、とっても喜んでいる。長嶋なんて1人いりゃ、十分だぜ。第一、次のスワローズの監督は若松さんで決まりだぜっ!!

とゆーワケで、今回のお題は"マンティコア"だ。おそらく、ほとんどの人が知らないだろうな。さすがに、ファミコンのゲームで、コイツが出演してるのって見たことないもんな（DQⅢのライオンヘッド系が似てるといえば似てるけど）。

さて、マンティコアの外見。基本はライオンの身体に老人の顔だ。ライオンの身体に人の顔ってゆーと、スフィンクスを思い出す人も多いと思う。けど、マンティコアってヤツは、顔面だけが人間なのね。ライオンのたてがみも健在だし。ちなみに、体色は血のような赤なんだって。

それから羽。まず、あるとゆー説とないとゆー説があるでしょ。さらに、その羽も、コウモリの羽か、ワシの羽かで意見が分かれるのだ。絵を見てみると、コウモリの羽を持ってるヤツが多いんだけどね。

さらに、尾。これも2つの説があるんだ。第1はサソリの尾。とーぜん、尾の先端には猛毒を持つ針がある。第2は24本のトゲがある丸い尾。この24本のトゲを四方八方に発射すんだぜ。その威力は、強力なボーガンに匹敵すると言われてる。

それから、マンティコアのきわだった特徴の一つに、そのキバがある。彼のキバは、くしのようにかみ合い、3列に並んでいるのだ。かまれたら痛いじゃ、すまないだろうなぁ……。

マンティコアの声は、パーンの笛(ギリシアの牧神パーンが得意にしてた葦で作った笛。"シュリンクス"とも言う)とトランペットを合わせたような、と形容される。うーん、きっと不思議な響きがあるんだろうな。しゃべれるかどーかについても、諸説がある。しゃべれない。しゃべることもある。オウムのように人の声をまねる。ま、おつむの方は、あまりいい方じゃないみたいだから、"まねる"ぐらいだと思うんだけどね。

マンティコアは、どこにでも生息する。が、寒い地方よりは、暖かい地方を好むようだ。砂漠に棲むもの、密林に棲むものが多いらしい。原産地はインドとゆークテシアス（紀元前4世紀のギリシャ人。『インド地誌』を書いた）の説と、エチオピアとゆープリニウス（1世紀のローマ将軍。博識家で『博物誌』が有名）の説がある。

マンティコアの好物は人肉。性格は凶暴でどん欲。人間を見つければ、そく襲いかかって来るぞ。動きはすばやいし、遠距離攻撃もできるし、強敵の部類に入るだろう。



▲昔、エマーソン・レイク＆パーマーの「タルカス」ってアルバムに登場してた気がする。

電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載⑫

見えない恐怖

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

その何かは確かにそこにいた……

今はどうか知らないけれど、ぼくが高校生の頃はラジオの深夜放送が盛んだった。

その夜もぼくは、いつものように、皓々と明りのともった六畳間の片隅にある勉強机の前に坐って、イヤホンを耳に、ラジオから流れるＤＪの淀みのないおしゃべりを楽しんでいた。

片わらの置き時計の針は、深夜の2時をとうに回っている。すでに両親は別室でやすんでおり、ぼくはひとりだけの時間にどっぷりつかっていた。どうせ明日、いや今日も、ずっと教室で居眠りだ。それでいい。こっちのほうがよっぽど面白い。

ほかに何にも頭になかった。ただひたすら深夜放送に耳を傾けていた。特別なことなどない、同じような毎日の、同じような深夜のひとときだった。

突然、背すじに冷たいものが走り、周囲の空気の温度がぐんと下がったような気がした。

うしろに何かいる

ぼくは振り返った。

もともと机は壁際に向けて置かれているから、坐ると、ちょうど六畳間をまるごと背にした格好になる。

で、振り返ったぼくの目に入ってきたのは、がらんとした相も変わらぬ部屋の様子だった。

何もいない。

でも、背すじを這いまわるチリチリした寒気は消え去らない。

見えないけれど、何かが部屋の反対側の隅にわだかまっている。それがわかった。

と、その何かが移動を始めた。その何かの見えないかたまりが、じりっじりっとこちらに向かってくる。身動きもならずぼくは、そいつを凝視していた。皓々と部屋は明るい。

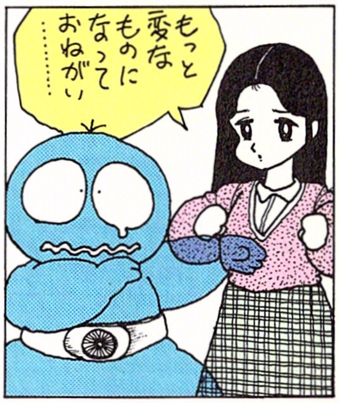
どれくらい経っただろう。移動を続けるそれは、やがてぼくのわきを通り、そのまま窓を抜けて家の外へ去った。

とたんに、まるで嘘のように寒気が消えた。耳にはふたたびＤＪの陽気な声がもどってきた。不思議とケロッとして、恐怖感の後遺症みたいなものは残っていない。それからしばらくラジオを聞いて、いつもと同じように明け方近く蒲団にもぐり込み、短い眠りをむさぼったのだった。

これは本当の話だ。今でも、あれはいったい何だったのか、よくわからないでいる。誰かおしえて。

幽霊とか妖怪とかじゃなく、形のないまったくわけのわからんものへの恐怖、これが一番なんだろうな。

だからね、夜ふかしはいけないんだよ。お肌にも悪いから早く寝ようね。



田尻の

パックランドでつかまえて

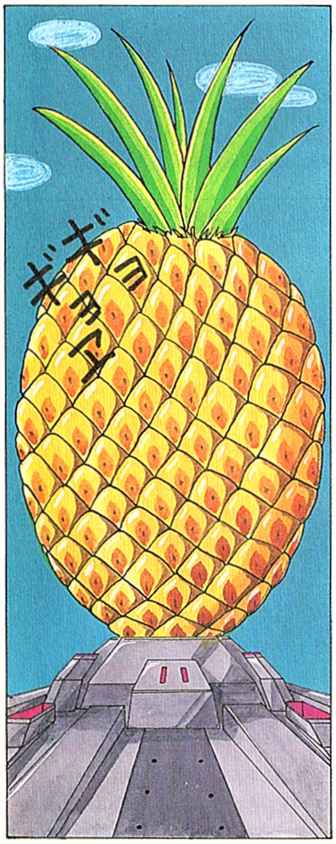
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑪

ゼビウス烈伝（その2）

by 田尻智



僕のゲーム雑誌と思い出のゼビウス

日記。

―1982年10月1日―

僕、今度ミニコミっていうの、やってみようと思います。それはビデオゲームの雑誌です。ま、同人誌ですけど……

編集長は僕です。でもスタッフも僕ひとりだけです。ほかには、まだ誰もいません。でもとりあえず、ひとりででも本作って、そこでスタッフを募集しようと思ってます。

でもホント、ビデオゲームっておもしろい！ 僕のビデオゲーム初体験は、忘れもしない中学1年生のときの、デパートの屋上のスペースインベーダーでした。僕はあれからずっと、このハイテクノロジーな遊びに、興奮＆熱狂し続けているのです。

ゲームセンターは、僕の放課後そのもの！

だから僕、自分でビデオゲームの雑誌を作ろうと、決心したんです。今、本屋には、たくさんの雑誌や単行本が溢れています。なのに、僕の求めているビデオゲームの本は、一冊もない！ そりゃいつか、ゲーム雑誌ができて、本屋に並ぶ日が来るといいとは思うけど、僕はそれまで待てないんです。

ゲーム少年老いやすく学成り難しって、ことわざもあるくらいですからね。

で、明日さっそく、原稿用紙を買ってこようかと思います。

―1983年2月1日―

例のミニコミ誌、創刊号がやっとできあがりました。ミニコミっていっても、そんなたいそうなモノじゃないんです。なにしろ貧乏学生のゲームキッズが作るモノですからね、ポケットマネー全部資本金にしても、コピー用紙をホッチキスで綴じた程度のコピー誌。新聞より薄いんです。それで全部で20部作りました。とりあえず始めは、新宿の同人誌を扱ってくれる本屋に持っていこうと考えてます。

ところで、今日、街のゲームセンターに寄ったら、新しいゲームが入ってきました。それは、僕が今までにちょっと感じなコトのない、神秘的な雰囲気を持ったビデオゲームでした。それがすごく印象的なんです。

まずゲームを始めると、僕の分身である白地に青いラインの入った戦闘機が、広い森林の上空を飛んでいます。テーブルの説明カードによると、その戦闘機はソルバルゥといいます。そしてグレイの、妙に立体的でリアルでいて、シンプルな形の敵が次々と飛んでくるのを撃ち落としていくのです。地上には、やはりグレイのドームのような建物が、点々と建ってて、窓の赤い光がゆっくりと点滅するのです。

遊んでて、変わってるなと思ったのは、敵キャラクターたちの攻撃が、押し寄せるようにたくさん来たかと思うと、急に何も出てこなくなったり、あるいは、敵キャラクターが戦闘機に近ずいたかと思うと、逃げるように去ってしまうところで、これがまるで、敵たちに意志があるように感じられるのです。

また特に印象に残ってるのは、くるくる回る板です。これはいくら撃っても壊れなかったんですけど、なんでしたっけ？ 映画の「2001年宇宙の旅」に出てくるヤツ。たしかモノリスっていう板があったけど、ちょうどそんなようなモノです。そういえば、このゲーム、あの映画の雰囲気と近いような気がします。

結局、今日僕はこのゲームに、2000円も使ってしまいました。こんな熱中してて、知らない間にサイフが軽くなっちゃった経験は、ひさしぶりです。おかげで、明日の昼飯代もなくなったけど。

それで僕、決めました。例のミニコミ誌の創刊2号。特集は、このゲームを徹底的に取り上げることにしました。このゲーム、えーと、名前はなんていったっけ、そうゼビウス、ゼビウスですよ！

僕の勘がハズレていなければ、きっとゼビウスは、みんな熱中して遊ぶと思います。だって、僕のひさしぶりの超お気に入りゲームだし。それに、このゲームには、なにかいろいろありそうなんだもの。僕、見たんです。10分くらいがんばってプレイすると、ナスカの地上絵が見えたあと、巨大要塞が現れるのを！

僕はふたたび、ポケットマネーを全部注ぎ込んで、創刊2号を作ります。特集はゼビウス！

売れるといいな、うん。



▲ゼビウス（1983年　ナムコ社）

ゼビウスは、僕にとってスペースインベーダー(1978年タイトー社)と並び、もっとも想い出深く、忘れ難いビデオゲームです。

想い出してみれば、このゲームがゲームセンターに登場したのは、もう5年も前。当時僕は高校生でした。そしてこのゲームをきっかけに、たくさんのひとたちと出会うことができました。いろんなことがありました。楽しいこと、イヤなコト……

また今こうしてここに文章を書いてるのも、ゼビウスがあったからなんですね。本当、一生忘れることのない、青春の1ゲームです。



プロ野球 ファミスタ '88年度版

ナムコ 12月下旬発売予定 ¥4900 カセット

王者ファミスタ、ここに復活!!

4〜5百万本を売り上げるブランド品＝ファミスタの、'88年度版がでる!! 前号でも紹介したけど、'88は前作より数段パワーアップしている。そのすごさを、もう1度おさらいしてみよう!!



1 14チーム・打者8人、打代4人 投手6人計252人

今年はプロ野球の方でもいろいろと話題が多かったけど、ファミスタジャパンリーグにも大きな異変が起こった。

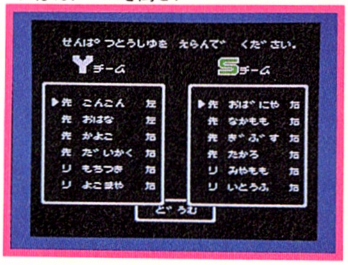
まず、RとFが身売りされて、14チームになったこと。チーム数が増えるのは嬉しいけど、優勝するのはたいへん。なにせ、パスワード制がなくなったから、電源を入れっぱなしで13チームに勝たなければいけない。そのかわり、負けても試合を続けられるようになったけどね。

次に投手の枠が増えたこと。従来の先発ふたり・リリーフふたりに対して先発4人・リリーフふたりになった。そのかわり、各投手のスタミナが少しなくなったから、継投策が重要だね。

打者は8人、代打は4人で変わりはないけど、打順が変えられるようになったぞ。先発投手を決めたあとに打順を変えられるから、相手投手に対して作戦を練る必要があるね。ダミーの先発投手をだす人も現れたりするかも。



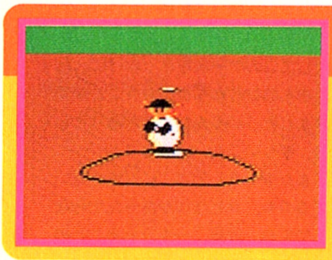
▶RがB・H・Bu、FがF・Oにわかれ、M・Nを合わせて14チームに。優勝するには13チームを倒せ！



▲先発がふたり増えて、投手は6人になった。継投策、ローテーションが重要だぞ!!

'88は芸がこまかい①

ピッチャーが汗をかく?!



前作までは、球速の落ちぐあいでしかわからなかったピッチャーのスタミナ。今回は疲れ始めると、ピッチャーが汗をかくぞ。交代時期の目安にしよう。

2 4つの球場が選べる

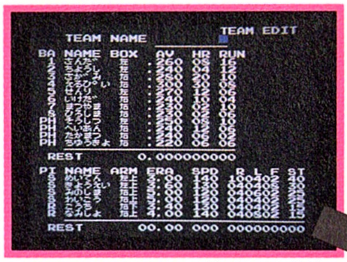
ゲーセン版のワースタにもあった機能の「球場選び」。一見グラフィックの違う4種類の球場で遊べるというぐらいに考えてしまうね。ところがどっこい、球場によって広さが違って、ひいては攻め方や守り方も変わってしまうんだ。例えば、一番広いどうむ球場は、ホームランを打たれにくいから、投手が思いきってインコースを攻められる。狭いかせんじき球場は、思いきった守備ができ、少々打球を後にそらしてもすぐに捕りにいける。こんな風に作戦がかなり変わるね。グラフィックにばかり目をとられていてはダメだよ。

どうむ	両翼100m・センター122mの屋根付球場。4球場で1番広い。
ろっこうさん	両翼91m・センター120m。両翼にラッキーゾーンがある。
しやちほこ	両翼90m・センター119m。前ピッカリ球場と同じ広さ。
かせんじき	両翼85m・センター110m。河原にある練習用グランド。

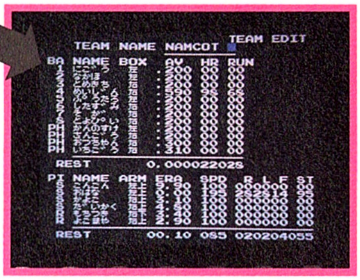


▲各球場とも、スコアボード・グランドのデザインがカラフル。フェンスの両翼、センターには、ホームからの距離が表示

3 オリジナルチームがつくれる!



▲TEAM EDITモードを選ぶとこの画面になる。強豪高校野球チームらしき名前が入ってる。変更して自軍を作る



▶数値データの変更は、Ⓑで減少・Ⓐで増加。選手名、チーム名はⒶⒷで文字を選び、十字キーで決定。打席もほぼ同じ

最近流行のオリジナルチームづくりは、もちろん'88でもできるぞ。選手名から打率などのいろんな要素まで好きなように設定しよう。上限が決まってるから、バランスを考えたポイント配分が大切。まあ、オーソドックスなのは、1・2番が俊足、3〜5番が高打率の長距離打者って感じかな。時には怪物選手をつくるのもいいかも。

オリジナルチームはNのかわり「Y」で登録されて、1P・2P・WATCHのどのモードでも使用可能。電源を切らなければ、リセットを押してもYは消えないから大じょうぶ。

ただし、オリジナルチームは1チームだけ。前号でも言ったように、ファミスタは与えられた選手の個性をどこまで使いこむかがポイントだからね。データめちゃくちゃのおばけチームを作って友達とやるのもいいけど、そこはファミスタ、正統派で遊びたい!!

打者	
BOX	打席
AV	打率
HR	ホームラン数
RUN	走力
投手	
ARM	投球フォーム
ERA	防御率
R・L・F	各変化球の度合い
S	スタミナ

4 好調打者、ひいきチーム!!

打席に立つと、バットをピコピコ振り回す。いかにも打ちそう……。そう、1チームにふたり、好調打者がいるんだ。バケモノのようにかっ飛ばすわけじゃないけど、ジャストミートしたときはよく飛ぶぞ。ピッチャーでもホームランを打つくらいだ。誰が好調になるかは試合ごとにランダムに決まる。クリーンナップが好調になれば、しめたものだ。打線にメリハリがつくぞ。

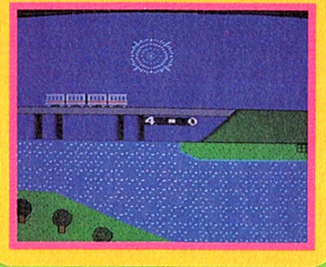
7回の攻撃は、全打者が好調になる〝ラッキーセブン〟これは全く斬新なアイデアだね。きっと、7回にクリーンナップの打順になるよう作戦をたてたりするに違いない。

モードを選択するときに、先攻びいき、後攻びいきを選ぶこともできる。ひいきになった方のチームは、全員好調打者になり、応援団もつく。点を取られたらブーイングまでしてくれるぞ。初心者の人へのハンディーとか、弱いコンピュータチームの増強なんかに使うといいんじゃないかな。



'88は芸がこまかい②
かせんじき球場の珍事!

4球場のうち、かせんじき球場だけはスタンドがなく、まわりの風景が見える。特にスコアーボード裏には川と鉄橋があるんだ。満塁ホームランを打つと、なんと小さな電車が走るぞ。見る価値あり。



5 豊富な守備プレイ!!

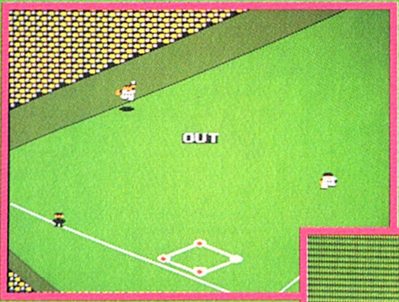
見方によっては、'88の最大の変更点は、守備プレーが多様になったことかな。初代ファミスタ、'87、ワースタとほぼ変わらなかった守備に、'88はメスを入れたわけだ。

まず第1にファインプレー。ジャンピングキャッチ、ダイビングキャッチ、横っとびの3つのプレーが操作できるようになったぞ。それ程守備範囲が広くなるわけじゃないけど、確かに便利だ。かと言って、いつもファインプレーをしようとするのは危険。打球を捕ろうが捕るまいが、しばらく操作不能になるからだ。広いドーム球場なんかは、打球が外野手をぬけると、まずランニングホームラン。無理してノーバウンドで捕るより、ワンバウンドで確実に捕った方がいいときもあるわけだ。

エラーは守備の緊張感を増してくれる。2死でフライを打ち上げても、走者はあきらめずに走れるからね。

地面を転がる球は速度が落ちていくので、外野からの返球は中継が必要。スローイングは、ワンテンポ時間がかかるから併殺がしにくくなった。そのかわり、走者にタッチしにいくプレイは早くなったぞ。

と、守備はいろいろ注意が必要だね。



❶エラー

鋭い打球を捕ろうとしたときや、打球の正面にまわれず横で捕ろうとしたときに、エラーがよく起こる。エラーすると、効果音とともに打球が前にこぼれて、その選手もしばらく操作不能になる。Nはエラーが多い

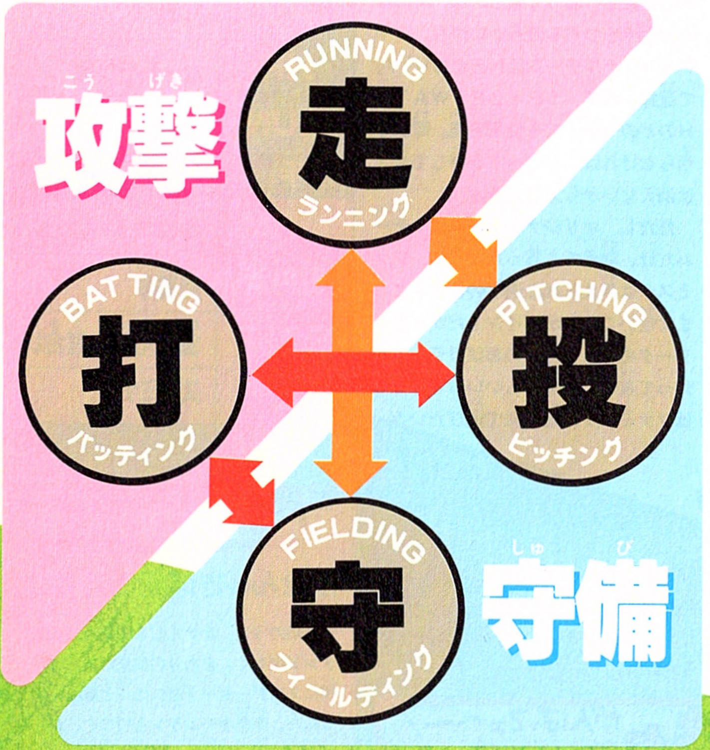


❷ファインプレー

✚字キーの上を押しながらⒶを押すと、ジャンピングキャッチ。通常より高い球が捕れる。よく使うのは、内野手の頭の上を越えそうなワンバウンドの打球に対して。フェンス際のフライにも使えるぞ

©㈱ナムコ

'88は投打＋守走の野球ゲームだ!!



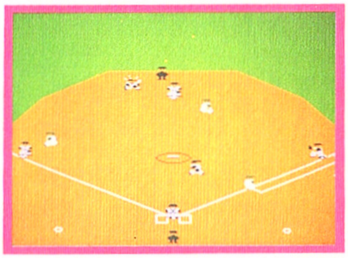
従来の野球ソフトの投↔打に、守↔走が加わり面白くなった!

従来の野球ソフトは、投ＶＳ打が中心だったね。そもそも野球が「投げて打つ」という言葉で代表されてるしね。でもそれなら、投げる人と打つ人のふたりしかいらないハズ。なぜ９人対９人なのだろう。それは守ることと走ることがあるからなんだ。

'88は守ＶＳ走をはっきり感じさせてくれる。つまり、守備側と攻撃側の戦いは、左図の４つの要素の戦いと言えるわけだ。ファインプレーにより、守ＶＳ打も面白くなったし、今まで通り盗塁時の投ＶＳ走も見逃せない。投ＶＳ打はもちろんとして、守ＶＳ走。外野の返球時に、どこまで進塁できるか。エラーにつけこんで走れるかどうか。'88は、このかけひきが十分に満喫できる、新しい野球ソフトと言えるんだ。

この要素で、チームの強さも変わってくる。今まで弱いと言われていたＷは、強豪チームになるし、Ｃはますます強いぞ。機動力が打撃力ぐらいに重視できるからね。

ファミスタシリーズは、いつもオーソドックスでかつ最先端を行ってる気がする。全く他をよせつけない強さ。'88も旋風を起こすだろうね。



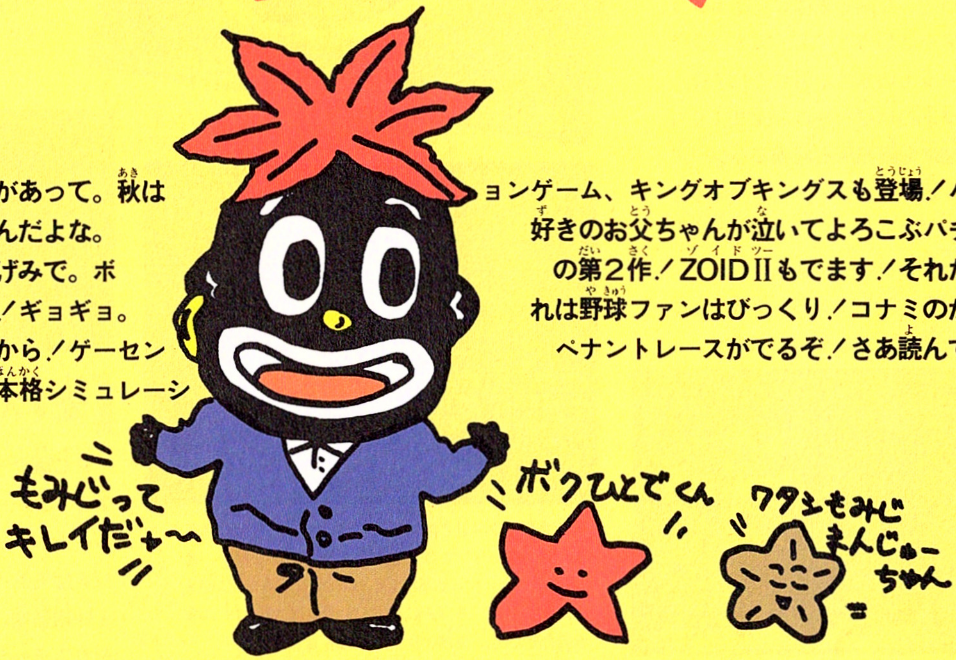
▲打ＶＳ守。打球を正面にまわりこんで捕ることは大切だ。選手の横で捕ったりすると、エラーする確率が大きい。緊張感を持とう

図解・'88試合展開



THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET



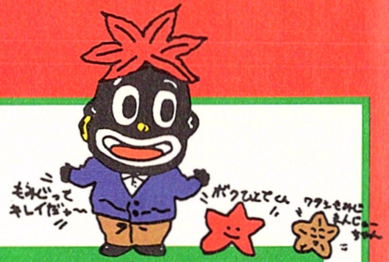
イエイッ！日本はいいねぇ！四季があって。秋はオレ一番好きっ！ロマンチックなんだよな。ねぇ彼女お茶しない？あすこのしげみで。ボカ！いて。では今回もはじめます！ギョギョ。あのグラディウスの続編がコナミから！ゲーセンそのままの興奮だいっ！ナムコの本格シミュレーションゲーム、キングオブキングスも登場！パチンコ好きのお父ちゃんが泣いてよろこぶパチ夫くんの第２作！ZOIDⅡもでます！それから、これは野球ファンはびっくり！コナミのがんばれペナントレースがでるぞ！さあ読んでねっ！



／コナミ／12月下旬発売／価格未定

GRADIUS II

グラディウスII



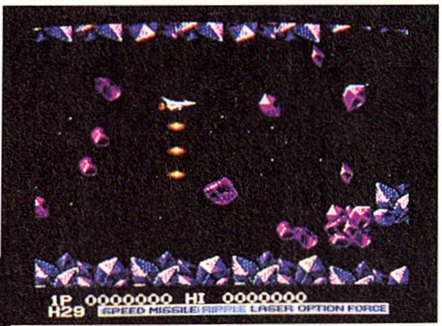
NEW SOFT STREET

業務用機の名作、あのグラディウスIIがＦＣゲームとして発売される！　…なんてことは必本読者の皆様なら御存知のはず。今回はそのＦＣ版グラディウスの画面を初公開するってわけだ。巨大キャラ、フェニックスから上下スクロールするシューティングフィールドまで、ＦＣの限界を越えた新生グラディウスIIをしっかと見て欲しい。

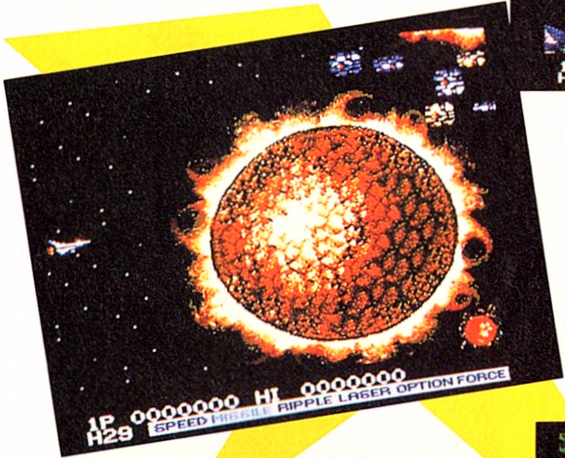
史上最強のＦＣシューティングとなるか!?

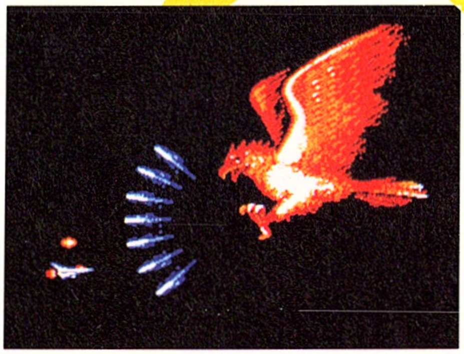
巨大キャラは健在だっ！

フェニックスが飛んでいるっ……。業務用のゲームがＦＣに移植されると、どうしてもグラフィックなんかが見劣りしちゃうでしょ。まあ、ある程度はしょうがないとしても、ゲームのイメージまで全然変わってしまう、同じなのはタイトルだけなんてのは困ったもんだよね。ところが、写真を見るとわかるようにフェニックスをはじめとする巨大キャラが業務用のイメージそのままに再現されてる。あのフェニックスのはばたきまで見せてくれるんだ。その他にも業務用と同様にパワーアップの選択（４通りのパワーアップの組み合わせを選択）もできるし、ＦＣでは不可能と思われていた上下スクロールするシューティングフィールドも実現している。グラディウスIIはＦＣ史上最強の移植ゲームなのだ。



▲ステージ３の、水晶のステージ。撃つとコチコチと音がして、けっこう人気を集めたステージである。ところで、グラディウスシリーズには、オリジナリティーがあふれたステージが多い。フツーの宇宙ものシューティングでは見られないようなね。この水晶もそのひとつ。初代の細胞、沙羅曼蛇のプロミネンスと並んで、「オッ」と思わせてものだ。ＦＣ版では、"ゴーファーステージ"の追加もあるとか





▲グラディウスIIと聞いて、この２つの絵を想い起こさない人はいないとまで言われている。なぜなら、ともにステージ１で出現してくれるから。真っ赤に燃える太陽と鳥だ。ちなみに画面は、上下にスクロールするのだという。当然とはいえスゴイよ



◀お馴じみ。火山はこんなグラフィック。立体感バッチリなので、当たると痛そう

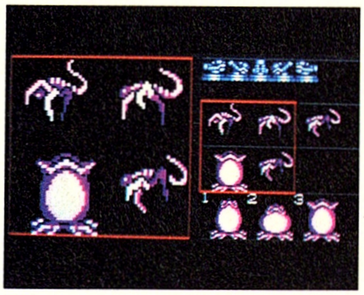


▶オプションは、最大４つまで装備できる。オプションを敵のコアに誘導するテクも思いのままか？

全７ステージを突破せよ！

ＦＣ版グラディウクIIのステージは全部で７つ。ステージ１は人工太陽、ステージ２はギーガ、ステージ３は水晶・逆火山、ステージ４はモアイ、ステージ５はボス、ステージ６は敵基地、ステージ７はゴーファーのそれぞれステージとなっている。ステージ７、ゴーファーのステージは、ＦＣ版オリジナルステージ。ＦＣ版沙羅曼蛇、グラディウスのイメージを基にした細胞ステージになるんだ。

巨大キャラ、上下スクロールに高匿迷路とＦＣでは不可能と思われた業務用の特徴を実現したグラディウスII。業務用、ＭＳＸ版につづくＦＣ版グラディウスIIにシューティングファンは注目だ!!



◀門外不出のキャラクター開発画面がなぜかここに!!



◀ステージ２。エイリアン風の"ギーガステージ"だ

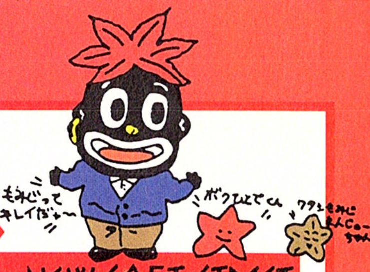
©コナミ㈱



ROM／ナムコ／12月9日発売／¥5900

KING OF KINGS

キングオブキングス



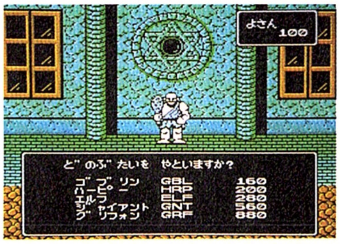
ウォーＳＬＧってゆーと、どうしても戦車や飛行機でドンパチってイメージがある。でも、このキング　オブ　キングスはちと違うんだよな。なんたって、ドラゴンが空を飛びエルフが地を駆ける世界が舞台なのだ。とってもドリーミーなウォーＳＬＧってわけね。

剣と魔法の世界で遊ぶファンタジックSLG

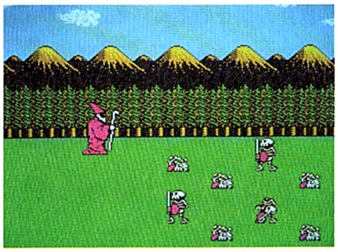
中味は本格的なウォーゲームなのだ！

ファンタジーの世界を舞台にしたウォーＳＬＧが、ついに登場したぞ。キミは戦車や飛行機を生産するかわりに、ナイトやゴブリン、グリフォンといった剣と魔法の世界の住人達を雇い、戦争をおっ始めることになる。見ためはカワイイ？んだけど、甘く見ちゃいけない。中味は今までのどのウォーゲームにも負けない本格派なのだ。

ゲームの目的は、自分以外のキングをすべて倒し、〝王の中の王〟となること。ただ、〝ルシファーとの戦い〟では、とーぜん魔王ルシファーを倒すことが目的になる。それにしても、バックストーリーを持ってるＳＬＧなんて、初めてじゃないかな。さすが、ファンタジーの世界って感じだね。



◀雇えるキャラクターは3種族13種類。種族は人間族、妖精族、ドラゴン族に分かれているのだ



▶魔法を使えるのは、人間族のモンクとソーサラーだけ。魔法の種類は全部で4種類だ



◀マップは全部で12種類。それぞれのマップによって難易度が違うのだ



◀国名の上にある星印は難易度。星が多いほど難しいってわけだ。親切ね

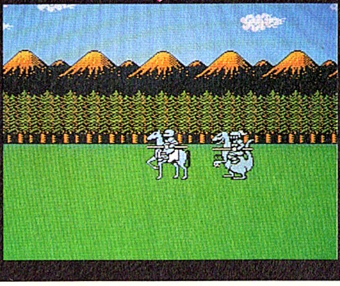
レベルをあげればクラスチェンジできるのだ

今までのウォーＳＬＧになかった新しい要素が、ふんだんに盛りこまれているこのゲーム。なかでも、最も目新しい要素が、傭兵たちのクラスチェンジってことになる。RPGではよくあるんだけど、ＳＬＧでは初めての試みだよね。

クラスチェンジを行えるのは傭兵の中でも、人間族のナイト、モンク、ソーサラーだけ。レベルアップを繰り返して、最高レベルに達するとクラスチェンジするわけだ。クラスチェンジすると、攻撃力だけでなく移動力や魔法の能力も格段にアップするぞ！



◀戦闘を繰り返して、経験値を稼げば、レベルが9段階でアップする

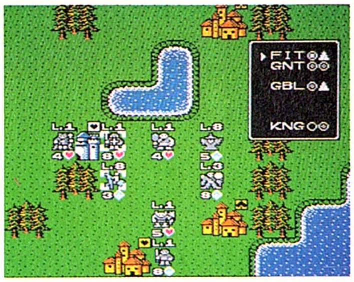


◀ナイトなら、→シルバー・ナイト→ドラゴン・ナイトと成長する

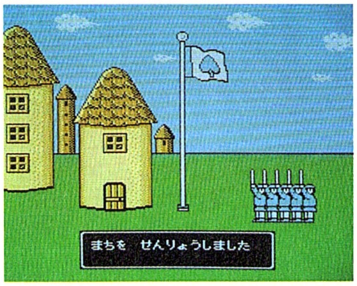
他国のキングを倒し王の中の王をめざせ!!

ふたつのモードで遊べる

上のタイトル画面を見てもわかるように、スタート時にゲームモードが選べるのだ。ひとつは、〝ルシファーとの戦い〟で、これは、ストーリーに沿って4種類のシナリオを順次プレイしていくものだ。で、もうひとつが、〝マルチプレイ〟。これは、8種類のシナリオだけでなく、国まで自由に選んでプレイできるんだよね。そのうえ、シナリオによっては最高4人でプレイすることも可能だ。また、他国と同盟を結んだり、50～200の範囲で生産力を変えたりもできるから、同じシナリオでも様々な楽しみ方があるってわけね。



◀傭兵の特徴や地形効果をよく考えて作戦をたてる。これWGの基本ね



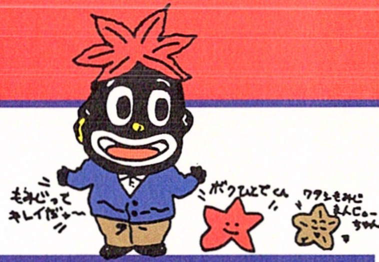
◀町を占領することによって、収入がふえる。ひとつでも多く手に入れたい



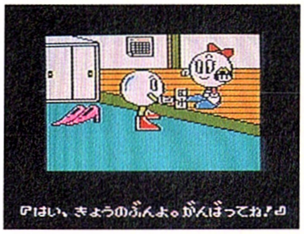
ココナッツジャパン／1月下旬発売予定／￥6500

PACHIOKUN 2

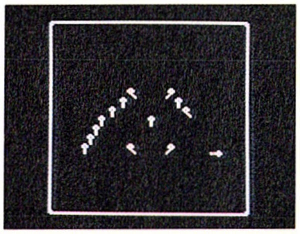
パチ夫くん2



あのパチ夫くんが、強力パワーアップ版となって帰ってきたぞ！　お店の数も10店舗に増え、新装開店！　新台総入替!!　台の数も種類も超パワーアップ。もちろん、会話モードも豊富になっているので、パチンコを1度もやったことのない人でも楽しめるのだ!!



◀パチ夫くんの奥さんはとってもカワイイ！　でも、このままゲームオーバになり、負けて家に帰ると、ものスゴイ顔をしてパチ夫くんを怒るぞ



▶おなじみの『くぎをみる』コマンドもちゃんとあるぞ。奥さんに怒られないように、くぎを良く見て出そうな台をしっかり選ばなくちゃダメ！

奥さんのためにガンバレ！　パチ夫くん!!

大王の怒りを静めるのだ

前作でのパチ夫くんの使命は、地球でパチンコのプロ、すなわちパチプロになることだった。でも、今回の目的はちょっと違う。パチ夫くんが、パチンコ大王の孫娘と勝手に結婚したので、大王の怒りをかってしまったのだ。奥さんときちんと結婚するには、10店舗のお店をクリアして、大王の怒りを静めなくちゃイケナイ！　とゆーワケで、奥さんと自分自身の幸せのためにも、10店舗クリアを目指してガンバルのだパチ夫くん!!



◀パチンコ王国の王様パチンコ大王！　とってもガンコそう。パチ夫くんは、大王の試練をみごとにクリアして、大王の孫娘と幸せな新婚生活を送れるのか!?

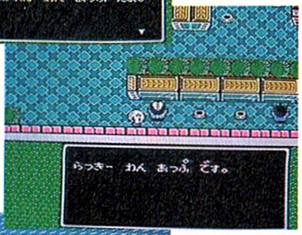
情報を集めることが勝利への近道なのだ!!

お得なことがイッパイ！

パチンコ店にいる人と会話をすると、パチンコに関するケッコーお得な情報が聞けたりする。今回はそれ以外にも、パチ夫くんが1UPできる情報が聞けたりするんだ。だから、店にいる人からは、積極的に話を聞こう！



◀店の中を歩いて情報を集めていると、たまに写真のようなことを言われるときがあるぞ



▶みごとクイズに正解すると、パチ夫くんが1UPする。うれしいネ!!



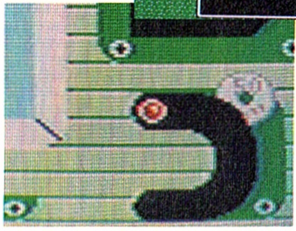
◀お店の中には、意外なところにフロアが隠れていたりするので、ぜひ行ってみよう!!

固定打法は楽チンなのだ

パチ夫くん2では、前回ウラ技でしか使えなかったハンドル固定打法が、ウラ技なしで使えるようになったのだ。とは言っても、最初から使えるワケじゃない。パチンコ店にいる人といろいろ話をして、固定打法を知っている人を探しだして教えてもらうのだ。ハンドルが固定できるようになると、1度バネの強弱を決めてしまえば、コントローラーから手を離していてもダイジョーブ！　あとは画面を見ているだけでイイからとっても楽チン。



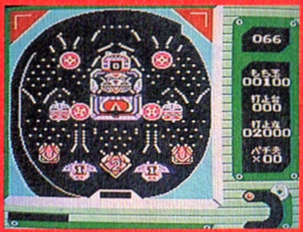
▶店の中でこういった人を探し、固定打法のやり方を聞くと、次の台から固定打法ができるのだ！



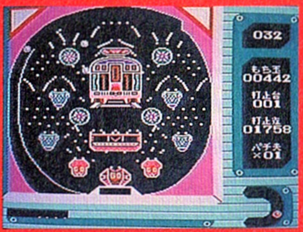
◀固定打法ができるようになると、ハンドルのところにコインがはさまれてるのでひと目でわかる

台は全部で3タイプだよ

前作に比べてダンチに台の種類が増えた「パチ夫くん2」！　ところがその基本的な"つくり"は3通りなんだ!!　下の説明でわからなければお父さんに聞いてみよう！



◀1と2の場所に玉が入ると真ン中のUFOの羽が開く。そのときVゾーンに玉が入ると羽が連続18回も開くのだ！



◀これがいわゆるスリーセブン。同じ数字が3つそろうと横長のチャッカーが開いて、パチンコ玉がバンバン入るぞ



◀一発台と呼ばれる、とってもコワ〜イ台。でも、センターにある3つの穴の手前に入ると、とってもウレシイのだ

©1988 COCONUTS/C-DREAM



／東芝EMI／64年1月上旬発売予定／¥5900

ZOIDS 2

ゾイド2 ゼネバスの逆襲



ホビー界が誇る人気ものゾイド。ファミコンゲームになってもその地位はおとろえない！第2段のゾイドは前作にくらべると、ひとまわりもふたまわり楽しさがパワーアップッ!! ストーリー構成は前作の続きだが、まるで変った楽しさを充分に味わってもらいたいっ！

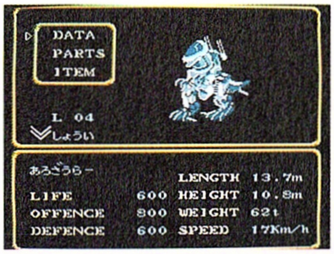


▲大統領の命を受けたダリオス司令官。物語はここから始まるっ!!

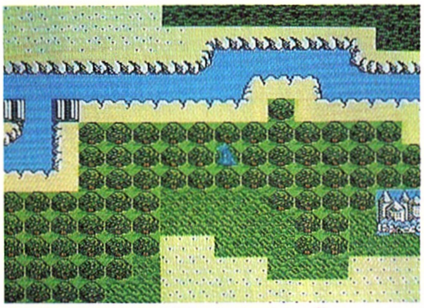
成長したゾイド、3年間の沈黙を破り登場！

大容量ソフトがくり出す 壮大かつ高品質な物語！

前作で、はげしい戦いの末、中央大陸から消え去ったかに思えたゼネバス皇帝ひきいる帝国軍。再び共和国を攻めて来たっ!! RPGというよりAVGの臭いが強かったゾイドが生まれ変ってやって来た。ストーリ展開は前作からの延長だが、ゲーム内要は大きく成長した。マップは横32面×縦24面と壮大なものとなり、その中に広がる城砦や街、迷宮などを含めると1000面以上になるという。もちろん、敵キャラやアイテム、強化パーツも充実。BGMもこっている。ACG的要素もリアル差が増して、空中戦もできるようになった。だから、全てに対して成長したと言える。そして見逃がせないのがバッテリーバックアップの採用だ。これで長いパスワードを打つ必要もなくなりゲームがより楽しくなる！



◀プレイヤーが最初に乗って旅をする"アロザウラー"のデータ画面。こいつを強くするのもしないのもキミ考え方しだいだ



▲帝国軍に破壊されたパレシアに通じる橋。ダリオス司令官から命を受けたキミが偵察をしに行き発見する



◀前作でもおなじみのバトルモード。緑の地において、ヘルキャットという敵と対決。3D画面がよりリアルになったぞっ！

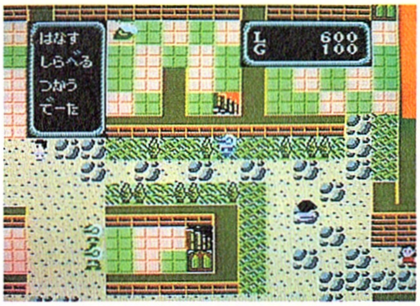


◀シンカーと言う敵との空中戦。海の上での戦いだが、スピード感が充分に再現されていて迫力満点っ！

新たに人間のキャラも現われ、RPG要素がより高くなった！

基本がRPG、そのうえに ACG+AVGの複合ゲーム！

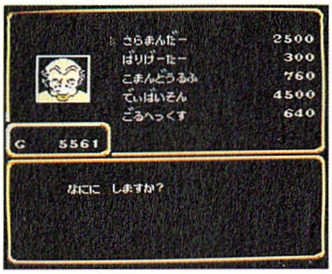
上でも述べたよーに前作では謎解きが大きなポイントだったこのゲームも、第2段はガラッと雰囲気を変えた。ゾイドのパイロットであるプレイヤー自身が画面に現われ、街などで情報を集めたり、パーツショップで買い物をしたりする。その中で、なにより面白いなぁと思ったのは、銀行である。敵とのバトルで、戦いに勝つとそれなりのお金が銀行に振り込まれる。現実の世界でいう給料である。銀行とはオンラインで結ばれていて、いつでも情報交換ができるのだ。そのお金で、強化パーツを買ったり情報を得たり、仲間を集める。ただボーッとゲームをするのでなく、これから育つ青少年、少女たちに遊びながら人生の厳しさや、金銭感覚のするどさを養しなってもらうという心いきが伝ってくるっ!! と、いってもいいすぎではなかろうっ…。



▲中央大陸のほぼ中心にあるダリオスの街。ここからゲームはスタートする。ちなみにLはライフGはお金



▶オンラインで結ばれているアンダーの街の銀行。振り込み金と、残高が確認できて、なんか現実的な所がとても面白いっ！



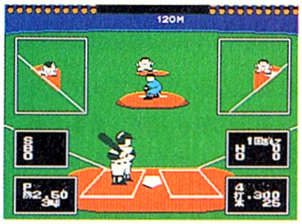
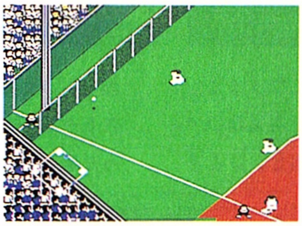
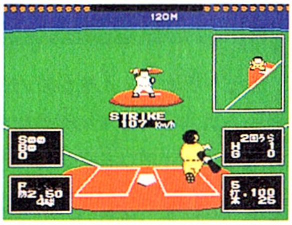
◀ここはゾイドショップ。心強い仲間を買う所だ。この他にも街にはいろいろな店があって、ゲームの行く末を左右するっ！

©1988 TOSHIBA EMI/TOMY ZOIDS

がんばれペナントレース

■コナミ　■2月発売予定
■価格未定　■カセット

監督よりエライ！　オーナー気分でベースボール

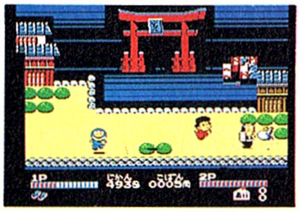
MSX版の野球ゲーム「THEプロ野球・激突ペナントレース」が大人気のコナミから来春、FC版野球ゲーム「がんばれ　ペナントレース」が発売されることになったぞ！

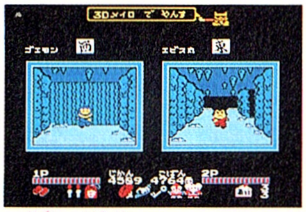
このゲームの特徴は、プレイヤーがプロ野球チームのオーナーになってしまうことだ。チームの収益で球団を経営するのだ。お金を使えば強力な外人助人を呼べるし、選手の年俸を上げてパワーアップさせることもできるってわけだ。もちろん、球団経営ばかりのゲームじゃない。選手のラインアップを決めたり、守備シフトを変えたり、球場によっては（…もちろん球場は複数用意されている）先発選手を替えることも考えなくちゃいけない。これは監督の仕事だ。そのうえ、選手も個性派ぞろい。とびつき、スライディングキャッチも難なくこなすのだ。「がんペナ」は野球ゲームのニューウェーブなのだ!!

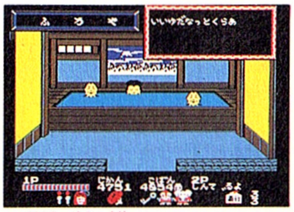
がんばれゴエモン2

■コナミ　■1月発売予定
■価格未定　■カセット

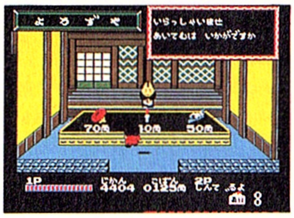
帰ってきた大泥棒、その名はゴエモン…だっ!!


▶左下にいるのがえびす丸だ


▲3Dも2人分だ


▲銭湯で汗を流すゴエモン？


▲家の中でも大暴れ!!


▲どのアイテムにする？

初の2Mソフト。3年前、こう銘打って発売されたゴエモンが、元気に帰って来たぞ。

今度のゴエモンの獲物は、この日本のどこかにある、「カラクリ城」の隠し財宝だ。しかも助人に、ねずみ小僧えびす丸っていうのが出てくるんだ。

そう、察しの通り、2人プレイができるんだ。この、ねずみ小僧えびす丸は、趣味が笛吹きで、特技が鼻で笛を吹くことなんだって。

さて、前作同様の横スクロール面と3D迷路画面も健在だ。

小判やアイテムを手に入れ、お店で品物を買いあさり、通行手形を集めまくれ！

そして日本諸国を旅して、「カラクリ城」を探し出し、隠れ財宝を手に入れるんだ！もう発売まで待てないっ!?

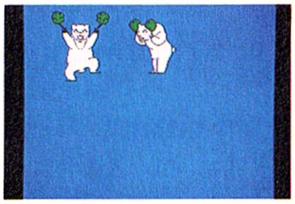
かってにシロクマ

■CBSソニー　■発売日未定
■価格未定　■カセット

「かってにシロクマ」が、アドベンチャーゲームになったぞ。


◀ファミコン動物図鑑ね


◀これがぽんぽやーじだ！



ある森の中で、平和に暮らしていたクマ一家。しかし、その森に正体不明の魔王が侵略して来たのだ。それを知った森の神様は、部下にこう言った。「森の動物たちを操り、魔王の野望を打ち砕くのじゃ！」それを聞いた神様の部下は、さっそく動物たちを探しはじめた。しかし、間違ってクマ一家の大ボケ野郎、シロクマのシロを選んでしまったのだ！

君は、神様の部下になって、シロたちを操作して行くんだ。それと仲間には、ウリ坊とヤマネのちょしちゃんがいるんだ。ところでこのゲームにはIQ値という設定がある。

このIQ値が低いと、シロが君の命令をちゃんと聞かずに、ぽんぽやーじを踊ったりしてしまうんだ。このゲーム、「かってにシロクマ」の世界がそのまんまだ！

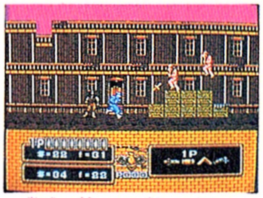
ビッグチャレンジ ガンファイター

■ジャレコ　■12月中旬発売
■¥3200　■ディスク

「ドッグファイトスピリッツ」の次なるビッグチャレンジシリーズは荒野の西部を舞台にした「ビッグチャレンジ！ガンファイター」。

荒野のガンマンは早うちが得意技なのだ!!

ならず者だらけの街や山岳を行き、亡き父のかたきを倒すアクション活劇ゲームなのだ。各エリアのボスと戦う時は画面は３Ｄとなり、早うちでやっつけるというわけ。すばやさが勝負のきめ手になるんだね。


▲西部の町だね。荒くれ男がとびかかる


▲早うちが決め手の３Ｄシーンなのだ

ベースボールスター

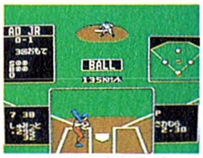
■SNK　■3月発売
■価格未定　■カセット

ＳＮＫの野球ゲーム。こちらは「ベースボールスター」だ。その特徴は、バッテリーバックアップをいかしたビッグな企画の数々にある。新人獲得、トレードチームの収益金、などがゲームの要素としてぎっしり。ご覧の通りの大きめのキャラが豪快なベースボールをやってくれる。すごいよ。

ただ投げる打つのではない。野球のすべてがゲームに!!


▲落ち着いたタイトル画面。スポーツニュースみたい


▲細かな設定がウレシイ。人気という新項目が…


▲投打対決の基本画面。打者を拡大して表示してる

©SNK CORP.

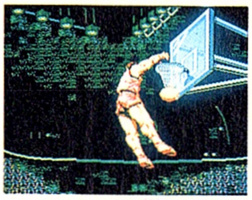
全米プロバスケット

■ビック東海　■3月発売
■価格未定　■カセット

スピード、テクニック、作戦。近代スポーツの醍醐味満載のバスケットボールのすごい奴がやってくる。「全米プロバスケット」!!
12名の選手から５人を選択。自分の好みのチームをつくる。体力の消耗度によってメンバーチェンジも可。身長差・体重差を計算して作戦を立てて……と、盛りだくさん。アメリカでは、アメフト、野球と並んで人気の高い、プロバスケット。本物に忠実な８チームがゲームで再現。とまあ堂々の本格派。

大型新趣向がぎしぎし詰まったスポーツゲーム


▲タテスクロールのコートでゲームは進行するんだ


▲たくましくて美しくてシビレそう。ダンクシュート

©ビック東海

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］

スーパーファミコンはすごいらしい!!

ビシッ、ビシッ、あ～早くメガドライブでスペースハリアーやりたいっ！指がうずくよォ。

うむ、ジョイ君はやっぱ買うわけね。そうだろ～ねぇ……う～ん。

えっ、究極のゲームマシーンにいちゃもんつけようてっの、マイク氏。

そーいうわけじゃないが、はたしてメガドライブはどこまでがんばれるか、その成り行きを見まもりたいと……。他のソフトメーカーの動向なんかも気になるしね。

でもさ、以前のセガのハードって、すべてソフトも自社ものオンリーだったけど、今回は他メーカーのソフトもラインナップにのっかってるじゃない……もう何社か開発にのりだしてるって話だよ。

ふむ、そこで、新ハードにふさわしい斬新なソフトが出てくるか、だな。絵がきれい、とかスピードが速いとかいうことよりも、アッとおどろくような新コンセプトのゲーム。そんなゲームが出てこないと、ちょっとつらいはず……。

それってさ、いつも新しいハードが出るたびに言ってることじゃない……。

しかし、メガドライブには、超強敵スーパーファミコンが待ち受けている。㊙の工場ルートで仕入れた噂によると、とにかくアッ!!　と驚くようなすごいハードになるらしい。きっと、新しいコンセプトがハード自体につらぬかれてると思うんだ。とにかく、ハードもソフトも、技術の進歩は日進月歩。あとはいかに魅力的なコンセプトを打ち出せるか、の勝負なのじゃあ！

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

11月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
11月10日	C	東方見文録	ナツメ	￥5500
11月11日	C	西遊記ワールド	ジャレコ	￥5500
11月11日	C	アメリカンフットボール	ケイ・アミューズメントリース	￥5500
11月11日	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	￥5900
11月16日	C	ファミリークイズ	アテナ	￥5800
11月18日	C	貝獣物語	ナムコ	￥5500
11月18日	D	ジャイラス	コナミ	￥3300
11月18日	D	パチンコGP	データイースト	￥3300
11月22日	C	燃えろ!!ジュニアバスケット Two on Two	ジャレコ	￥5500
11月22日	C	ディジャブ	コトブキシステム	￥9800
11月25日	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	￥5800
11月25日	C	ファミリーマージャンII・上海への道	ナムコ	￥4900
11月29日	C	中国占星術	ジャレコ	￥5900
11月下旬	C	じゃあまん探偵団魔隣組	バンダイ	￥3300
11月下旬	D	サムライソード	カプコン	￥3300

12月・64年1月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
12月2日	C	エイリアンシンドローム	サン電子	￥5500
12月2日	C	桃太郎電鉄	ハドソン	￥5800
12月9日	C	トップライダー	バリエ	￥9800
12月9日	C	ゴジラ	東宝	￥5800
12月9日	C	中嶋悟F-1ヒーロー	バリエ	￥5900
12月9日	C	キング・オブ・キングス	ナムコ	￥5900
12月9日	C	忍者龍剣伝	テクモ	￥5500
12月9日	C	VSエキサイトバイク	任天堂	￥2500
12月13日	C	ファイティングロード	東英動画	￥6200
12月16日	C	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業	￥5900
12月16日	C	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	￥5600
12月17日	C	ロードマン	東京書籍	￥5500
12月20日	C	ローラーボール	ハル研究所	￥5600
12月21日	C	銀河英雄伝説	コトブキシステム	￥5900
12月23日	C	燃えろ!!プロサッカー	ジャレコ	￥5800
12月23日	D	タロット占い	スコーピオンソフト	￥2980
12月24日	C	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	￥5900
12月26日	C	ゲバラ	SNK	未定
12月上旬	C	突然マッチョマン	ビック東海	￥5500
12月上旬	C	ファイナルファンタジーII	スクウェア	￥6500
12月上旬	C	'89電脳九星占い	インダクションプロデュース	￥9800
12月上旬	C	半熟英雄	スクウェア	￥5800
12月上旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)	データイースト	￥3300
12月中旬	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	￥5500
12月中旬	C	ロックマン2	カプコン	￥5800
12月中旬	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	￥3200
12月中旬	C	ハイパーショット基本セット	バンダイ	￥9800(予)
12月中旬	C	プロ野球?殺人事件!	カプコン	￥5900
12月中旬	C	グラディウスII	コナミ	未定
12月下旬	C	テトリス	BPS	未定
12月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)	データイースト	￥3300
12月下旬	C	ファミリースタジアム'88	ナムコ	￥4900
12月下旬	C	アキラ	タイトー	￥6800
12月下旬	FT	風雲たけし城2	バンダイ	￥4900
12月下旬	C	アメリカンドリーム	パック・イン・ビデオ	未定
12月	C	西村京太郎ミステリーブルートレイン殺人事件	アイレム	未定
12月	C	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	￥6500(予)
1月上旬	C	スペースハリアー	タカラ	￥5500
1月下旬	C	電撃ビックバン	ビック東海	未定
1月下旬	C	パチ夫くん2	ココナッツジャパン	￥6500
1月下旬	C	Might and Magic	学研	￥5900
1月下旬	C	赤龍王	サン電子	未定
1月	C	ZOIDZ 2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	￥5900
1月	C	トムソーヤの冒険	セタ	未定
1月	C	ワールドグランプリPOLE TO FINISH	データイースト	￥5800
1月	C	ウルティマ―聖者への道―(仮称)	ポニーキャニオン	未定
1月	C	がんばれゴエモン2	コナミ	未定
1月	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
1月	C	パロディワールドモンスターパーティ	新正工業・バンダイ	￥5800(予)
1月	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	￥5800(予)
1月	C	ストライダー飛龍	カプコン	￥5900
1月	C	里見八犬伝	SNK	￥5900
1月	C	モトクロスチャンピオン	コナミ	未定
1月	C	小公子セディ	フジテレビ	￥5900

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II詰将棋	書きかえ中	バーガータイム	11月1日	魔塔の崩壊		
書きかえ中	ファイヤーロック	書きかえ中	爆闘士パットンくん	11月16日	ダンディ		
書きかえ中	リサの妖精伝説	書きかえ中	パチコン	11月18日	アイスクライマー		
書きかえ中	Mr. GOLD	書きかえ中	シルヴィアーナ	11月30日	かえってきたマリオブラザーズ*		
書きかえ中	コナミックアイスホッケー	書きかえ中	コナミックテニス	12月23日	VSエキサイトバイク		
書きかえ中	ラジカルボンバー地雷くん	書きかえ中	エッガーランドエキストラ				
書きかえ中	ビッグチャレンジ柔道選手権	書きかえ中	キック&ラン				

＊印のゲームの書きかえ料は￥400になります。

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

64年2月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
2月10日(予)	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900(予)
2月上旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥5600(予)
2月中旬	C	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	¥9800
2月下旬	C	百鬼夜行	ユース	¥6200
2月下旬	C	ハイパーショット基本セット	バンダイ	¥9800
2月	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	¥5300
2月	C	ホームランナイター	データイースト	未定
2月	C	スーパースタープロレスリング(仮称)	日本物産	¥5500(予)
2月	C	殺人倶楽部	セタ	未定
2月	FT	ベビーキョンシーアミダ大冒険	バンダイ	¥4900(予)
2月	C	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	¥6980(予)
2月	C	ゲバラ	SNK	未定
2月	C	シャドーゲート	コトブキシステム	未定
2月	C	がんばれペナントレース	コナミ	未定
2月	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	未定
2月	C	魁!! 男塾	バンダイ	¥5800
3月上旬	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
3月中旬	C	ジーザス	キングレコード	¥5900(予)
3月	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	未定
3月	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
3月	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥5800(予)
3月	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
3月	C	ガデュリン	セタ	未定
3月	C	競馬シミュレーション・本命(仮称)	日本物産	未定
3月	C	明治維新	ユース	¥6200
3月	C	爆笑／人生劇場	タイトー	未定
3月	C	天地を喰らう	カプコン	未定
3月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
3月	C	オペレーションウルフ	タイトー	未定
3月	C	ホワイトライオン伝説	コトブキシステム	未定
3月	C	全米プロバスケット	ビック東海	未定
3月	C	ベースボールスター	SNK	未定
4月	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	未定
4月	D	地理大冒険(仮称)	スコーピオンソフト	未定
	C	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	ミシシッピーを越えて	スクウェア	未定
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	究極タイガー	タイトー	未定
	C	ザ・ゾンビ(仮称)	ホット・ビィ	未定
	C	ウィザードリィII	アスキー	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイターグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	黄金バット・復活のレチェンド	学研	¥5900
	C	かってにシロクマ(仮称)	SVI	未定
	C	エアーウルフ	九娯貿易	未定
	C	燃える／お兄さん	東宝	¥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定
	C	暗黒神話	東京書籍	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	明治維新	ユース	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	ゲバラ	SNK	未定
	C	キャプテンED	CBSソニー	未定
	C	テクモプロレス(仮称)	テクモ	未定
	D	ハレーズコメット(仮称)	タイトー	未定
	C	アフターバーナー	サン電子	未定
	D	ハイスクールクエスト(仮称)	学研	未定
	C	道～タオ～	バップ	未定
	C	ガーフィールドの一週間	トーワチキ	未定
	C	アイドル発見伝	トーワチキ	未定
	C	飛INGヒーロー	エピックソニーレコード	¥5500(予)
	C	クォーターバックスクランブル(仮称)	ポニーキャニオン	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月18日	定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン	¥4900
11月26日	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5500
12月9日	スペースハリアー	NECアベニュー	¥6700
12月22日	あっぱれゲートボール	ハドソン	¥4900
12月23日	ビジランテ	アイレム	¥6300
12月上旬	ファイティングストリート(CD-ROM)	ハドソン	未定
12月上旬	NO・RI・KO(CD-ROM)	ハドソン	未定
12月下旬	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	未定
12月下旬	ビックリマン大事界(CD-ROM)	ハドソン	未定
1月27日	SONSONII	NECアベニュー	¥5400
1月中旬	ハニー イン ザ スカイ	フェイス	未定
1月下旬	ワードナの森	NECアベニュー	未定
1月	YAKSA 神武伝承	ビッグクラブ	未定
1月	ネクタリス	ハドソン	未定
2月	テンカウント リアルボクシング	ナグザット	未定
2月	モトローダー	NCS	未定
来春	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
来春	エナジー	NCS	未定
来春	がんばれゴルフボーイズ!!	NCS	未定
来春	改造町人ジュビビンマン	NCS	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
未定	死霊戦線	ビクター音楽産業	未定
未定	ウイニングショット(仮)	データイースト	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定
未定	ラビオプレス	ビデオシステム	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
10月29日	スペースハリアーII(メガドライブ対応)	セガ	¥5800
10月29日	スーパーサンダーブレード(メガドライブ対応)	セガ	¥5800
11月5日	ランページ	セガ	¥5500
11月下旬	獣王記(メガドライブ対応)	セガ	¥5800
12月1日	ボーグマン	セガ	¥5500
12月下旬	ボンバーレード	セガ	¥5500
12月	おそ松くん	セガ	未定
1月中旬	アレックスキッドの天空魔城	セガ	未定
1月下旬	ファンタシースターII(メガドライブ対応)	セガ	未定
2月下旬	スーパー大戦略(メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーリーグ(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーサッカー(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	ランボーIII(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	対戦ベースボール(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定

超新作情報コーナー!!
㊙編集部メモ

●タイトーの人気ビデオゲーム、「オペレーションウルフ」が、ロムカセットで来年3月、発売される予定。タイトーからは初の体感ゲームのファミコン化です。

●ナツメの「東方見聞録」の次作はシューティングゲーム「パラサイター」(仮称)。発売は来年夏ごろになるらしいが、画期的なシューティングになるという話。期待しよう。

●「タロット占い」を発表したスコーピオソフトの次回作はホワイトカード（シリーズ 全10本）と地理大冒険の2種類の教育ソフト・ホワイトカードは勉強のデータをクイズ、チェックテスト形式で出題。自分の作った問題をセーブして、自分でテストをすることもできる。発売は3月の予定。地理大冒険はその名の通り、地理の教育ソフト。RPGの形式を取りながら、各県の公害マン、自然災害マン、地上げ屋などと戦いながら日本を制覇するのだ。

●ハドソンのCD−ROMソフト「天外魔境」の音楽担当は、あのアカデミー音楽賞に輝いた坂本龍一氏。CDの音質にふさわしいゲームミュージックが期待できそうだ。

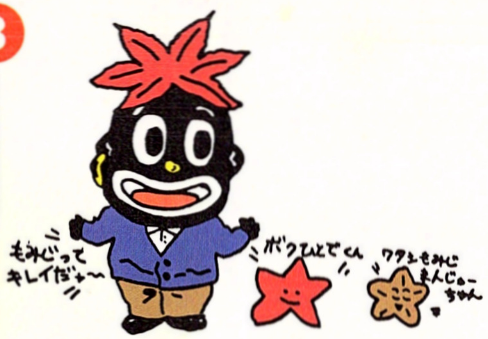
●11月に入ってもまだ発売されないCD-ROMプレイヤー。どうやら発売は年末、12月中～下旬になりそう。

CALENDAR 11/4〜11/18

11月	
4（金）	ファミコン必勝本Vol.22発売
5（土）	
6（日）	
7（月）	
8（火）	
9（水）	
10（木）	Ⓒ東方見文録（ナツメ）発売
11（金）	Ⓒ西遊記ワールド（ジャレコ）発売 Ⓒアメリカンフットボール（ケイ・アミューズメントリース）発売 Ⓒぎゅわんぶらぁ自己中心派（アスミック）発売
12（土）	
13（日）	
14（月）	
15（火）	
16（水）	Ⓒファミリークイズ（アテナ）発売
17（木）	
18（金）	ファミコン必勝本Vol.23発売 FSドラゴンクエスト3マスターズクラブ発売 Ⓒ貝獣物語（ナムコ）発売 Ⓓジャイラス（コナミ）発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

11月に、5月のゴールデンウィークみたいな休みの多い週をつくろう！　というプランがあるんだって。先の話だけど、ちょっとウレシイよね。今年のカゼは悪質なのでうがいをしよう。突然気になりました。じゃ。



怖いぐらいの大特集!!スーパーマリオ3の裏ワザ&スーパーテク。グラディウスだって巻頭大特集。忘れちゃいないぜ貝獣物語。メガドライブクラブも新企画で登場するという、ますます充実の「ファミコン必勝本」。次号Vol.23の発売日は……

11/18 金曜日発売 オールカラー

●定価250円

編集後記

PCエンジンにメガドライブ、もうすぐ発表になるスーパーファミコン。2台目は何にするかまよってる人が結構いるみたいですね。ここはあせらずに、とりあえず情報収集といきましょう。必本読んでりゃ大丈夫！（井）

品不足が心配されたスーパーマリオⅢ、定価で買う気があるなら、あまり苦労なく買えるみたい。喜ぶべきことなんだろうけど、ちょっと寂しい気もします。ドラクエⅣ（？）は…などと考えてしまう今日この頃です。（ハルク）

『隣り合わせの灰と青春』をずーとレイアウトしていただいた、デザイナーの坪井さんはシャレのわかる人です。だから今回は「最後に花を添える」の意味で、本文の所々に花があるのだとか。心づかいがウレシイ。（ヒラ坊）

マッキー急病のため、僕がこれを書いてます。一日も早いマッキーの御回癒を願いながら、暗い夜道をトボトボ帰る今日この頃。働くことに体が馴れ始めました。大人になるってこういうことだったのね。（高城）

ファミコン必勝本 11月18日号 Vol.22

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　北園政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　ベント・スタッフ　木村茂　越智義久　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　高城正顕　棒線
PROOFREDER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

ファミリーコンピュータ・ファミコン・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。©1988 NINTENDO

昭和63年11月18日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社
ⒸJICC出版局　1988
雑誌コード　27803－11／18
Printed in Japan
●本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

面白い！ すぐ作れる!!

コンピュータ時代のハイテクホビー

電子工作 通信講座





始めた時からドキドキしちゃう電子工作!!

FMミニ放送局もウソ発見器もマイコン・ロボも最先端のＩＣキットがやさしく作れ応用自在

科学に関心のあるキミにビッグニュース!!最先端の電子部品を使って、面白ＩＣメカや本格的なマイコン・ロボの工作を楽しむ通信スクールが誕生して今、スゴイ人気を呼んでいる。ＩＣや光センサと言っても、チンプンカンプンの人が多いけど、この講座ならＡＢＣから教えてくれる。教材にはテキストと共に、トレーニング・キットが付いているのもウレシイ。また、わからないことは一流の先生方が親切にアドバイスしてくれるので安心だ。エレクトロニクス時代にふさわしいハイテクホビー、電子工作で、キミも将来はエンジニアをめざしてみないか!!

ワァオ!! 今なら 無料で案内書がもらえるんだ!! 左のとじ込みハガキで申し込んでネ。

東京ホビーセンター 〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3（年中無休受付中）TEL.03(317)2811

昭和63年11月18日発行
第3巻第22号（通巻59号）
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局



東映動画より発売予定 希望小売価格6,200円 2メガROM使用

東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区5-17-11 白鳳ビル Ⓒ武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画 ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ⒸJICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27803-11/18

定価 250円